SPORE: ВСЯ ПРАВДА О ЖИЗНИ стр. 20

№19 | 268 | 2008
ПЕРВЫЙ ОКТЯБРЬСКИЙ

СТРАНА ИГР

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100056 08019

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360 | D



КАК САБ-ЗИРО
НА КОШКАХ ТРЕНИРОВАЛСЯ

MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

СМОТРИТЕ НА DVD: ПОДРОБНОСТИ СОЗДАНИЯ DIABLO III

YAKUZA 2 стр. 108
ЛУЧШЕ ПОЗДНО, ЧЕМ НИКОГДА

BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS стр. 22
ВОЗВРАЩЕНИЕ МЕДВЕДЯ

TOO HUMAN стр. 94
МОЛОЧНЫЙ БРАТ DUKE NUKEM FOREVER

«СИ» В ЯПОНИИ: SEGA AM2 стр. 76
ЗА КУЛИСАМИ VIRTUA FIGHTER

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 ПОСТЕРА | 1 НАКЛЕЙКА | 2 УНИКАЛЬНЫХ ДИСКА | 192 СТРАНИЦЫ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ


Акелла
В мире Анкарии магия неразделима со всеми живущими созданиями. Умеющий управлять течением волшебной энергии владеет огромным могуществом, и если его душа темна, последствия могут быть необратимыми. Легенды гласит, что однажды придёт герой, от выбора которого будет зависеть судьба всей Анкарии. Станет ли она царством света, или навсегда погрузится во тьму - решать только вам...
Огромный волшебный мир, открытый для исследования
Великолепное графическое исполнение и поддержка AGEIA PhysX
Детально проработанная сюжетная линия с множеством побочных заданий
Поддержка многопользовательского режима - совместное прохождение и PvP
6 героев со своими преимуществами и недостатками
ACTION-RPG
ACTION ASCARON LINE
РЕКЛАМА
www.akella.com
Sacred 2
FALLEN ANGEL
© 2008 "ASCARON"
© 2008 ООО "Акелла"
СОЮЗ
Настроение!
М.видео
ХИТ ZONA
Акелла

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Основан в 1996 году | Выходит 2 раза в месяц
http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун — главный редактор
Наталья Одинцова — зам. главного редактора
Илья Ченцов — старший редактор раздела PC-игр
Артем Шорохов — редактор раздела видеоигр
Степан Чечулин — выпускающий редактор
Вера Серпова — редактор раздела PC-игр
Игорь Сонин — редактор рубрики «Банзай!»
Сергей Долинский — редактор рубрики «онлайн»
Юлия Соболева — лит редактор/корректор
Хайди Кемпс — корреспондент в США
Юлия Минаева — редактор раздела «Культура»
Алексей Беспалько — редактор рубрик «Ретро» и «Аркада»
Антон Большаков — редактор раздела «железо»
Евгений Попов — инженер тестовой лаборатории

DVD

Виктор Бардовский — выпускающий редактор
Александр Устинов — заместитель начальника отдела
Денис Никишин — старший режиссер видеомонтажа
Александр Солярский — режиссер видеомонтажа
Юрий Пашолок — редактор

ART

Алик Вайнер — арт-директор
Аня Старостина — дизайнер
Олеся Дмитриева — дизайнер
Динара Шаймарданова — верстальщик
Сергей Цилюрик — бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Ирина Потапенко — менеджер по маркетингу

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин — руководитель проекта
Алексей Бутрин — главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов — веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский — руководитель отдела
Лидия Стрекнева — директор корпоративного отдела
Евгения Горячева — менеджер
Ольга Емельянцева — менеджер
Оксана Алехина — менеджер
Александр Белов — менеджер
Максим Соболев — менеджер
Марья Алексеева — трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Андрей Степанов — оптовое распространение
Марина Гончарова — подписка
Татьяна Кошелева — региональное розничное распространение
Телефон/факс: (495)935-7034/(495)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова — менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» — учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов — генеральный директор
Давид Шостак — управляющий директор
Паша Романовский — директор по развитию
Михаил Степанов — директор по персоналу
Анастасия Леонова — финансовый директор
Дмитрий Плющев — руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский — редакционный директор
Дмитрий Донской — основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Pluschev — publisher
Dmitri Agarunov — director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

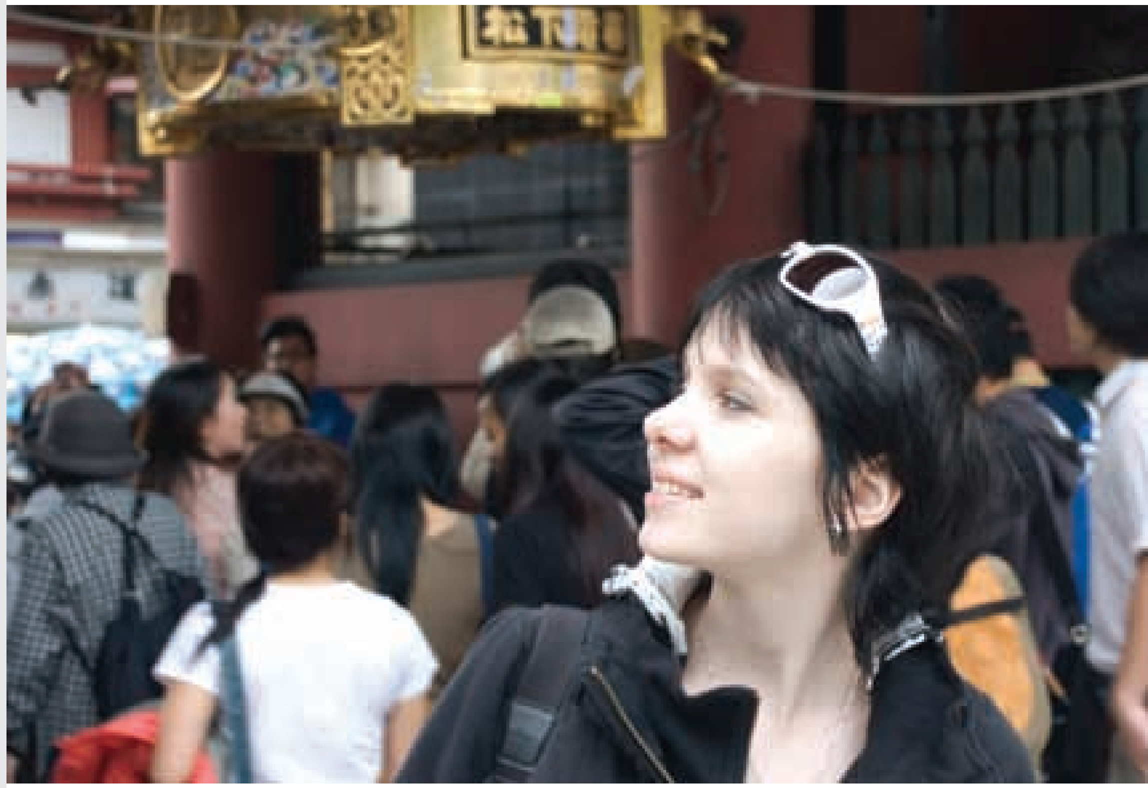
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров — Цена свободная

Слово редактора

Октябрь 2008 #19(268)





НА ОБЛОЖКЕ
Саб-Зиро и Женщина-кошка

ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ
Midway и DC Comics

Главный редактор «СИ», Константин Говорун, умчался в Токио на выставку Jamma, которая посвящена исключительно аркадным играм. Впрочем, еще до того, как Костя вернется со свежими впечатлениями, вы успеете узнать подробности о двенадцатом выпуске King of Fighters, чьи создатели пока не могут дать однозначный ответ насчет сроков выхода новинки. Но не сомневаюсь, что и в ней будет действовать нехитрое правило, которое как-то поведал мне наш главред. Расскажу его вам: чтобы победить в файтинге, нужно вовремя нападать и вовремя блокировать вражеские удары (хитро, да?). Правда, когда я попыталась таким манером играть в Mortal Kombat vs. DC Comics на московской выставке Midway Gamers Day, то быстро поняла: костюм на моем персонаже становится все более драным, а победа с каждой секундой отдаляется (и тут-то меня выручило старое-доброе «бей по кнопкам, авось что-нибудь намэшишь!») Так что, чтобы вовремя нападать и вовремя блокировать, хорошо бы сперва досконально изучить боевую систему. И неважно, о каком именно виде файтингов идет речь. Поединки с участием трехмерных героев так и не вытеснили дуэли, где персонажи представлены в виде спрайтов, хотя какое-то время казалось, что 2D вот-вот отомрет, исчезнет за ненадобностью. И именно поэтому вы найдете в нашем свежем номере как рассказы о новой MK и Virtua Fighter 5R, так и статьи о двенадцатой KoF и BlazBlue. Вот такой почти спецвыпуск про файтинги получился, но и о представительницах других жанров наша команда не забыла. Приятного чтения!

Наталья Одинцова,
зам. главного редактора

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоигра-ми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретро-хитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гадже-тах и комплектующих для PC.

Территория «СИ»

Ответы на вопросы, чем живет редакция журнала и что волнует его читателей. Пись-ма, комментарии на форуме и в блогах, а также очередная серия комикса «Консоль-ные войны».



Давным-давно, 9 лет назад, была анонсирована Halo, стратегия в реальном времени... Мечты сбываются!

Преображение платформера





Мы отправились в Токио, чтобы узнать, как идут дела у подразделения Sega, занимающегося аркадными играми.



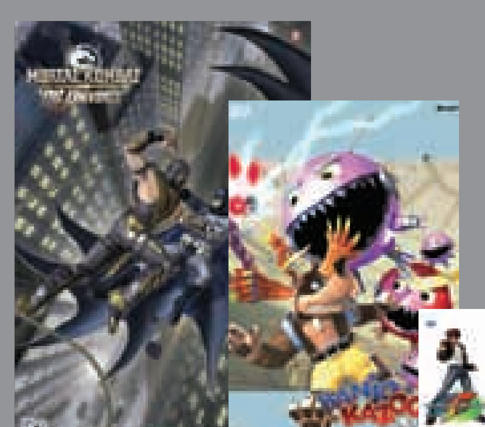
От гаметы до ракеты!



По году в неделю – ваш персонаж стареет в 52 раза быстрее, чем вы!

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Постеры: Mortal Kombat vs. DC Universe и Banjo Kazooie: Nuts & Bolts
Наклейка: King of Fighters XII



Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



Spore (PC)

Новое гениальное творение Уилла Райта наконец-то увидело свет. О том, легко ли управлять эволюцией, вы узнаете из нашего видеообзора.



Mercenaries 2: World in Flames (PC, PS3, Xbox 360)

Поучительная сказка о том, что случается, если не заплатить наемнику и подстрелить его в зад. А также вся правда о плохо переведенных «эчивментах».

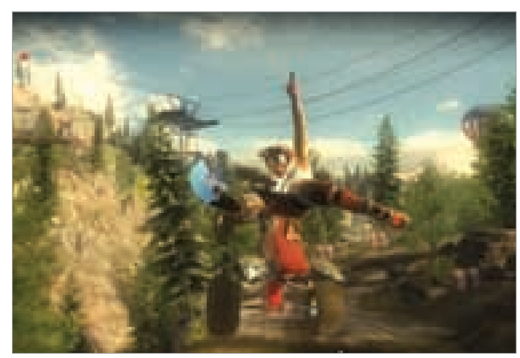
Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



Tenchu 4 (Wii)

После не особенно удачной попытки прокрасться на территорию Xbox 360, ниндзя из сериала Tenchu атакуют Nintendo Wii. Вторжение случится уже совсем скоро.

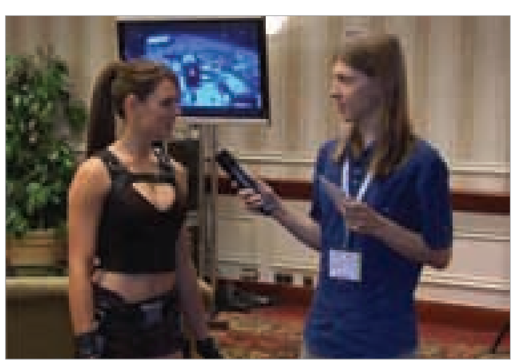


Pure (PC, PS3, Xbox 360)

Демотест выходящего в сентябре беспредела на квадроциклах. Одной трассы оказалось достаточно, чтобы составить предварительное мнение об игре.

Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



Репортаж с Games Convention 2008

Подробный отчет о прошедшей в Лейпциге выставке. Виртуальный тур, интервью и тестирование новейших игр – все это в нашем репортаже.



Круглый стол с дизайнером Diablo III

Все, что вы хотели узнать и боялись спросить о предстоящей Diablo III, спросили и узнали наши корреспонденты.


Акелла
Точно воспроизведённые аспекты морских битв.
Вся экономика полностью создается игроками, которые изготавливают и продают все - от настоящего пиратского рома до кораблей.
Сочетание PvP и PvE. Вас ждет борьба за влияние над 80 карибскими портами. Политическую карту меняют сами игроки, захватывая территории.
Более 65 исторически достоверных разновидностей судов.
ПОЙМАЙ ВЕТЕР УДАЧИ!
PIRATES OF THE BURNING SEA
КОРСАРЫ
ONLINE
РЕКЛАМА
www.akella-online.com
www.corsairs-online.ru
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
СОЮЗ
ХИТ ZONA
Настроение!
М.видео
Flying Lab Software
Акella online

СОДЕРЖАНИЕ

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня

НА ГОРИЗОНТЕ





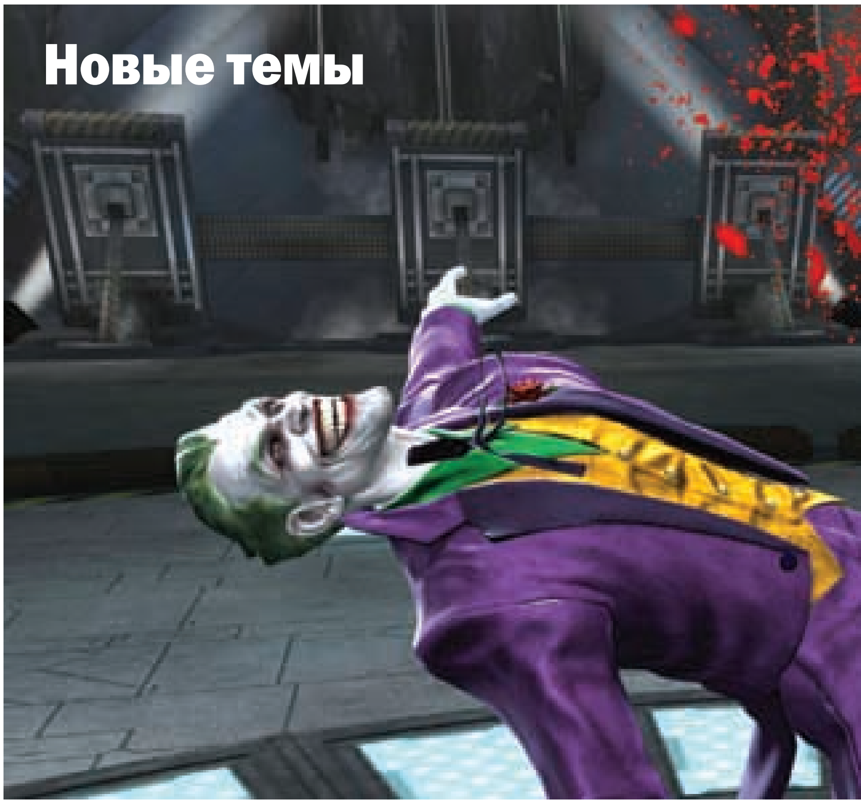
Артем Шорохов

Все популярные вопросы насчет грядущих игр очень просто разделить на две большие категории. Чаще всего нас спрашивают, когда же наконец выйдет (да и выйдет ли?) продолжение полюбившейся игры с новой цифрой в названии. Стараются не отстать и те, кому интересно, чем же в настоящий момент занята студия, не так давно выдавшая хит и временно пропавшая с тех пор со страниц журналов и новостных сайтов. В обоих случаях ответить почти всегда нечего, ведь каждый анонс громкого сиквела или новейшего проекта от признанного мастера уровня Хидео Кодзимы гулким эхом разносится по всей индустрии – пропустить такое событие сколько-нибудь интересующемуся геймеру ну просто никак не возможно. А до тех пор – тишь да гладь. Затаился Хидео Кодзима, выжидает Томонобу Итагаки, скрытничает Bungie, прячется от журналистов Синдзи Миками, ушла в подполье Джейд Рэймонд... А для кого-то период молчания наконец завершился. Мы уже видели Bayonetta Хидеки Камии и MadWorld Ацуси Инабы, предвкушаем Gears of War 2 от Клиффа Блежински, гадаем, что за фрукт эта Rage от Джона Кармака. И о каждом событии, о всяком анонсе – обязательно рассказываем вам.

Этой осенью ожидается настоящий звездопад жанровых хитов. И если все мы примерно представляем, чего ждать от Midnight Club: Los Angeles, Far Cry 2, Fable 2, Resistance 2, Gears of War 2, MotorStorm: Pacific Rift, Red Alert 3, Guitar Hero: World Tour, Fallout 3, Tomb Raider: Underworld, Call of Duty: World at War и даже Prince of Persia, то совершенно новые, без цифры в названии и груза прошлых версий, вроде бы, даже ни на что не похожие Mirror's Edge, Dead Space, EndWar, Left 4 Dead, Damnation, Fracture, LittleBigPlanet да The Last Remnant до известной степени – «темные лошадки», ставка на них может как озолотить издателей, окупившись сторицей, так и похоронить всякие надежды на будущие продолжения.

И перед каждым геймером, перед каждым нашим читателем неизменно встают вопросы: на что потратить деньги, чему посвятить свое время, как уберечься от разочарований и не пропустить что-то действительно важное? Ради ответов мы и ездим в гости к разработчикам, посещаем выставки, одну за другой тестируем присылаемые демоверсии. Уследить за всем, учесть все вкусы и поделиться накопленными знаниями – вот задачи такого большого раздела «На горизонте».

Новые темы



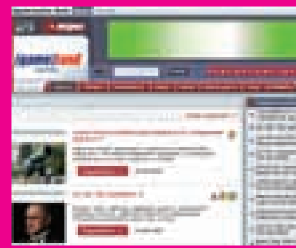
Новости

В разработке

Смотрите также



Новости на DVD
Самые важные новости за две недели в видеоподкасте с Кигури.



Новости онлайн
Самую свежую информацию об играх вы найдете на Gameland.ru



Новости на TV
Ежедневно на телеканале Gameland.TV в программе «Темы».



Mortal Kombat vs. DC Universe

Два года назад создатели культового файтинг-сериала Mortal Kombat заявили, что следующая игра будет совсем-совсем другой. Тогда мы еще не представляли себе, насколько другой...

Читайте на странице 14



«СИ» в Японии: King of Fighters XII

Мы узнаем у разработчиков, почему KoF снова стала двухмерной, как меняют дизайн популярных героев вроде Май Сирануй и думают ли японские художники о соотечественниках, рисуя эскизы персонажей.

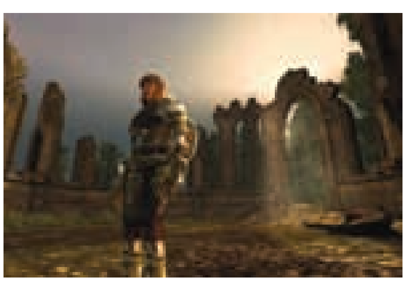
Читайте на странице 34



Red Faction: Guerrilla

Партизаны – они и в будущем партизаны. Кувалду в руки, и айда вражий транспорт пускать под откос!

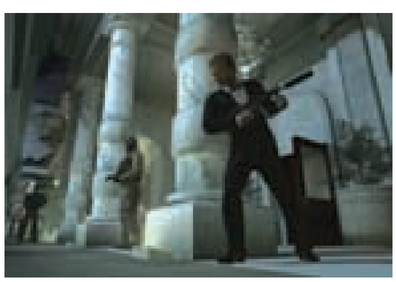
Читайте на странице 42



Dragon Age: Origins

Не Baldur's Gate, не Forgotten Realms и вообще не Dungeons & Dragons... но отличия так просто и не разглядишь.

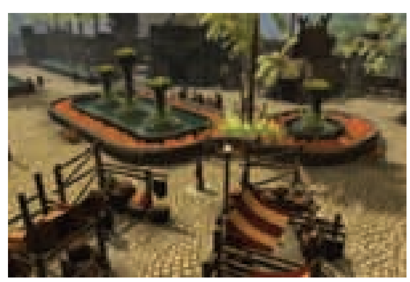
Читайте на странице 46



Quantum of Solace

«Квант милосердия» – это новое кино про Джеймса Бонда и одноименная видеоигра по совместительству. Но знаете ли вы, что такое «квант»?

Читайте на странице 40



Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

Бабло побеждает зло! Дополнение с экономическим уклоном к известному RPG-сериалу.

Читайте на странице 50

Новости

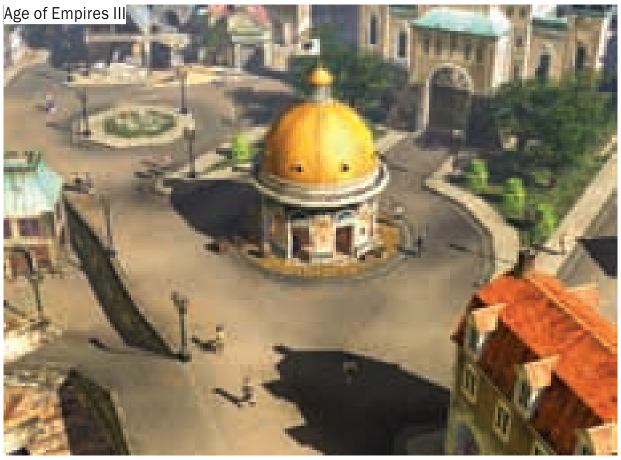
Самые важные события игрового мира

Прощай, Ensemble!

Мicrosoft объявила, что закроет студию Ensemble после того, как та завершит работу над Halo Wars. Ожидается, что сотрудники, занимавшие в Ensemble посты руководителей, сразу же после роспуска родной компании сформируют новую. Преемница займется поддержкой Halo Wars, а также будет сотрудничать с Microsoft и впредь. Как заявили представители корпорации, расставание с Ensemble обусловлено финансовыми причинами, и всем, кому не найдется места в преображенной компании, постараются по возможности предложить должность в Microsoft. Более того, закат Ensemble не означает, что отныне Microsoft держит свои внутренние студии в черном теле и дополнительные ресурсы ни под каким предлогом им не выделит. «Мы инвестируем сейчас в игры больше, чем когда-либо, и намерены и дальше расширять Microsoft Game Studios, привлекая к работе самых лучших геймдизайнеров», – гласит официальный пресс-релиз.

Штаб-квартира Ensemble находилась в Далласе; компания была открыта в 1995 году, а в 1997 о ней заговорили поклонники RTS, когда на прилавках появилась Age of Empires. Новинку приняли очень тепло, и в 1998 году вышел add-on Rise of Rome, а в 1999 – полноценный сиквел, Age of Empires 2: The Age of Kings. Microsoft приобрела Ensemble в 2001 году, после чего в 2002 году геймдизайнеры отметились Age of Mythology, вариацией на тему Age of Empires, и в 2005 году – Age of Empires 3. Общие продажи всех выпусков и add-on'ов сериала Age of Empires на сегодняшний день превышают 20 млн. копий. А подробнее о последнем творении Ensemble – Halo Wars – вы сможете прочитать на соседних страницах.

Age of Empires III



Age of Mythology: The Titans



Справа: Ensemble умеет привлекать хороших художников: рисунки к играм выглядят просто замечательно.



Внизу: Ensemble сделала себе имя на исторических RTS.

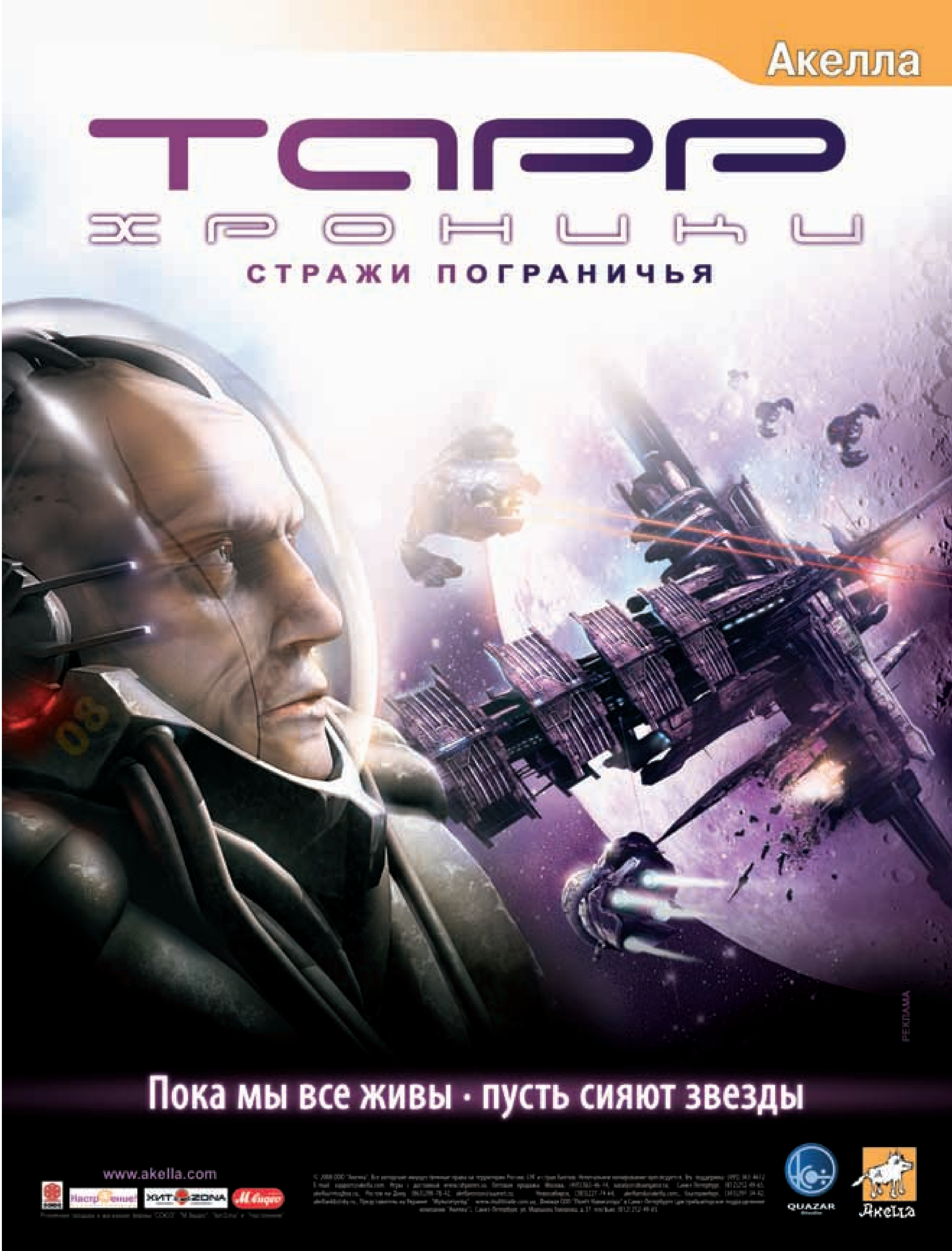


КОММЕНТАРИЙ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Как показывает практика, беглецы из закрывшихся студий довольно быстро самоорганизуются, да еще и радуются своей новой независимой жизни. А вот жанр RTS в целом, похоже, сдает позиции, и вытягивание его на консоли напоминает подбрасывание дохлого хомячка под дверь соседу.


Акелла
ТАРР
ХРОНИКИ
СТРАЖИ ПОГРАНИЧЬЯ
РЕКЛАМА
Пока мы все живы · пусть сияют звезды
www.akella.com
QUAZAR
Акелла

Продажи консолей

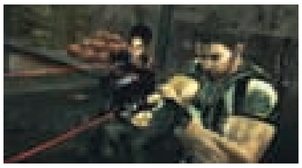
PS3 15.46 млн | Xbox 360 20.72 млн | Wii 32.18 млн | PSP 38.08 млн | DS 80.50 млн

Jagged Alliance возвращается

Empire Interactive издаст Jagged Alliance для DS в Европе. Разработкой занимается Strategy First совместно с Cypron Studios, которая ответственна за Command and Destroy для «двухэкранника» от Nintendo. Создатели обещают снабдить новинку нелинейным геймплеем, который в свое время сделал JA популярной на PC.

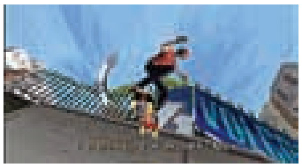
За какие ниточки тянуть кукловоду?

Хотя играбельную версию Resident Evil 5 уже показали на E3 2008, выяснилось, что разработчики намерены пересмотреть систему управления. В новом варианте она уже не будет во всем подражать Resident Evil 4. Как поведал продюсер Дзюн Такеути, переиначенная RE5 стала ближе к Gears of War: очевидно, герою разрешат кувыркаться и прятаться за укрытиями. Все подробности выяснятся спустя неделю после выхода этого номера, на Tokyo Game Show. Напомним, RE5 появится на прилавках в марте 2009 года и заточена под PS3 и Xbox 360.



Как DS под Wii маскируется

Tony Hawk Motion – свежая часть известного сериала, которая выйдет на DS в ноябре-декабре. Она не только задействует расхваленные особые возможности «двухэкранника», но и добавит новые, а именно – датчик движений. Он будет поставляться в комплекте с игрой и, как и насадка-гриф для Guitar Hero DS, использует слот для GBA-картриджей. Персонажи на этот раз освоят не только скейт, но и сноуборд, а двадцать мини-игр вовсю задействуют преимущества гироскопного управления.



Tecmo платит по счетам

Компания Tecmo удовлетворила иск двух представителей Team Ninja, которые обратились в суд в июне 2008 года и от имени своих коллег потребовали от издателя выплатить тремстам разработчикам сверхурочные в размере 8.3 млн йен (ок. $77 тыс.). Они заявили, что Tecmo незаконно обязала их трудиться по «гибкому» графику четырьмя годами ранее. Хотя за месяц у каждого из них обычно набегало свыше ста часов сверх нормы, установленной законодательством, это время при расчете денег не учитывалось.

Сотрудники Team Ninja не одиноки: за последние несколько лет (в основном, в Штатах) было удовлетворено немало подобных исков. К ответу призывали и Sony, и EA, и Activision, и во всех случаях в выигрыше оказывались истцы.

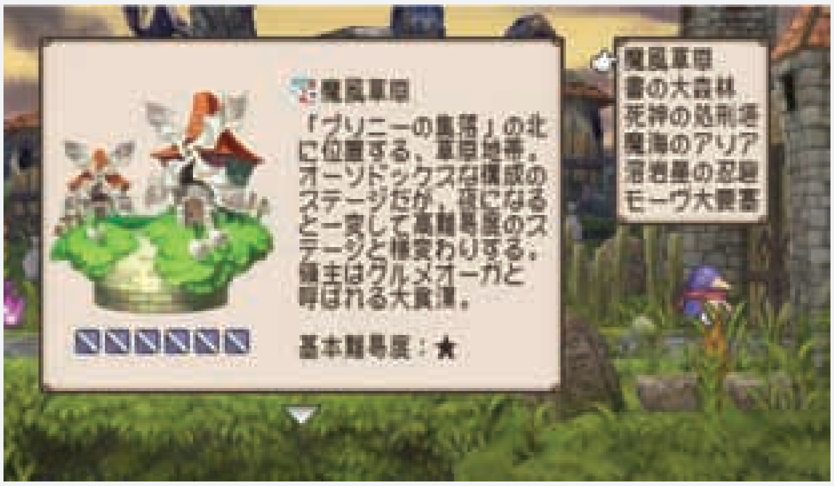
Tecmo объявила о принятом решении почти сразу после того, как публично отказалась вливаться в состав Square Enix даже за солидное вознаграждение в $206 млн. Как заявили представители издательства, им поступило весьма интересное предложение от Koei и, по их мнению, у такого союза куда более заманчивые перспективы. Square Enix потребовала привести более весомые причины отказа и наглядно обосновать выгодность сделки с Koei для акционеров Tecmo, но ответа не получила.



КОММЕНТАРИЙ
АРТЕМ ШОРОХОВ



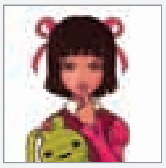
Рядовым геймерам, конечно, больше хотелось бы, чтобы Tecmo «подружилась» с большой и успешной Square Enix, год за годом балующей поклонников технологичной графикой и высококлассными видеороликами. Рядом с ней скромная и мало популярная у нас Koei выглядит этаким гадким утенком: штампует без устали невзрачные стратегии про китайцев и непонятно, чем жива. Но вот большой вопрос в том, под чьим крылом Tecmo сумеет остаться собой, сохранив и приумножив достоинства своих игр. Да и, как ни крути, а без Томонобу Итагаки поклонники Dead or Alive и Ninja Gaiden не видят за ней будущего, а значит, мэтра надо заманивать обратно.



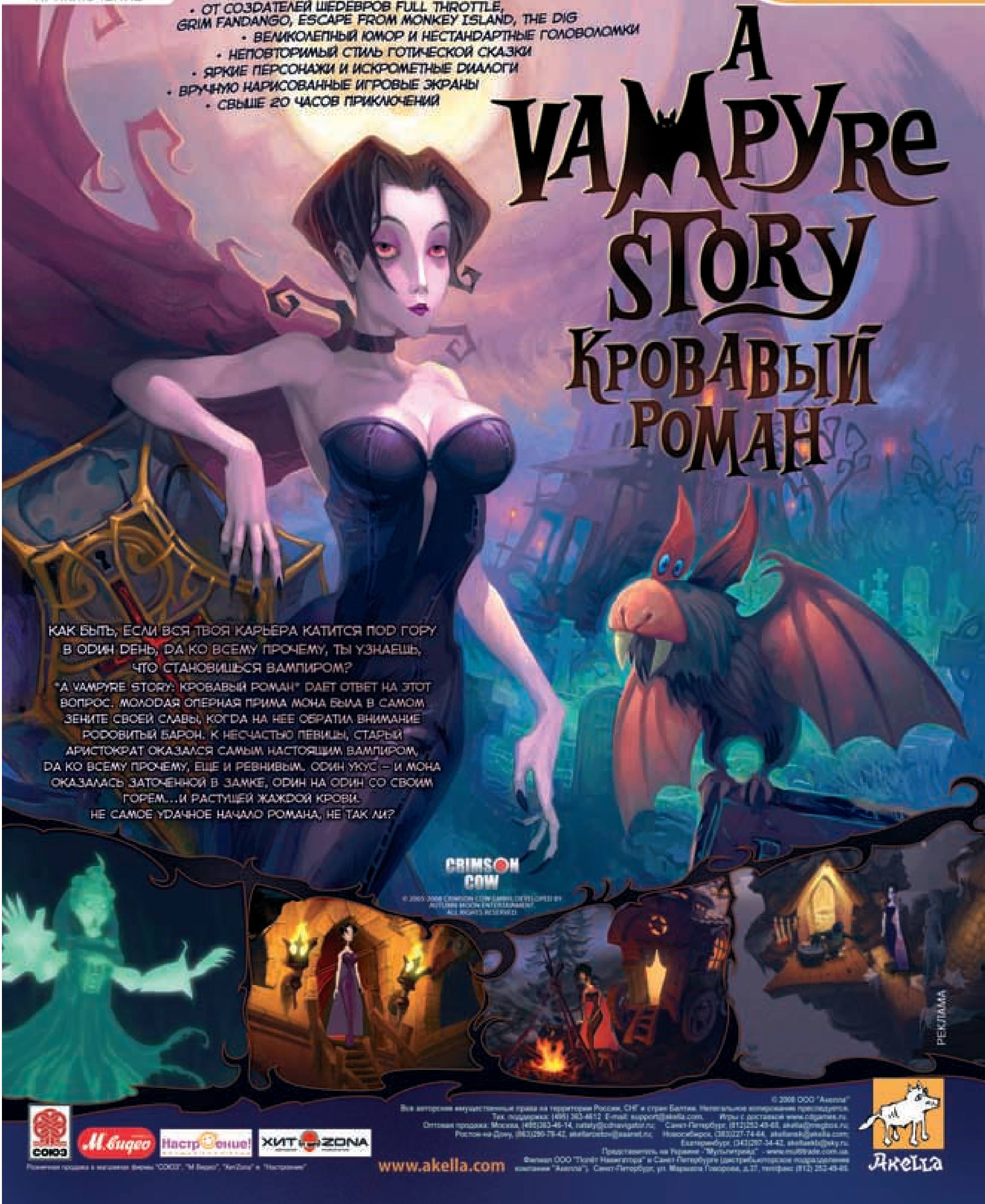
Можно, я буду главным героем?

Nippon Ichi работает над побочной игрой (или, как говорят в Японии, «гайденом») сериала Disgaea. Новинке дали название Prinny: Ore ga shyujinkou de iinsuka? («Принни: Можно, я буду главным героем?»). Она выйдет на PSP и будет не тактической RPG, а двухмерным экшном. Согласно сюжету, Этна (Etona) отправила одного из верных зомби-пингвинов, принни, на поиски идеальной сладости. Несчастному придется нелегко (да и чего еще ожидать от поручений Этны!), ведь путь ему преградят полчища демонов. Пока обещаны десять уровней. Вдобавок, новые карты и «боссов» можно будет загружать и после выхода игры. Кроме того, мы сможем сделать видеозапись прохождения и отправить ее друзьям через Wi-Fi. Пробовать себя в роли героя принни начнут 20 ноября, правда, пока исключительно в Японии.

КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Нынешняя новинка – не первый «гайден» в истории Disgaea. Прежде, чем порадовать владельцев PSP приключениями принни, компания заверила соотечественников, что знакомые персонажи прибудут и на их мобильные телефоны. Интересно, что это будет не римейк уже существующих выпусков и даже не сборник мини-забав, а dungeon crawler. По замыслу, герои – ученики Адской Школы – совершенствуются в науках, вычищая генерируемые случайным образом подземелья. Зовется же проект Makai Gakuen Disgaea.


• ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ШЕДЕВРОВ FULL THROTTLE, GRIM FANDANGO, ESCAPE FROM MONKEY ISLAND, THE DIG
• ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ЮМОР И НЕСТАНДАРТНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ
• НЕПОВТОРИМЫЙ СТИЛЬ ГОТИЧЕСКОЙ СКАЗКИ
• ЯРКИЕ ПЕРСОНАЖИ И ИСКРОМЕТНЫЕ ДИАЛОГИ
• ВРУЧНУЮ НАРИСОВАННЫЕ ИГРОВЫЕ ЭКРАНЫ
• СВЫШЕ 20 ЧАСОВ ПРИКЛЮЧЕНИЙ
A VAMPYRE STORY
КРОВАВЫЙ РОМАН
КАК БЫТЬ, ЕСЛИ ВСЯ ТВОЯ КАРЬЕРА КАТИТСЯ ПОД ГОРУ В ОДИН ДЕНЬ, ДА КО ВСЕМУ ПРОЧЕМУ, ТЫ УЗНАЕШЬ, ЧТО СТАНОВИШЬСЯ ВАМПИРОМ?
"A VAMPYRE STORY: КРОВАВЫЙ РОМАН" ДАЕТ ОТВЕТ НА ЭТОТ ВОПРОС. МОЛОДАЯ ОПЕРНАЯ ПРИМА МОНА БЫЛА В САМОМ ЗЕНИТЕ СВОЕЙ СЛАВЫ, КОГДА НА НЕЕ ОБРАТИЛ ВНИМАНИЕ РОДОВИТЫЙ БАРОН. К НЕСЧАСТЬЮ ПЕВИЦЫ, СТАРЫЙ АРИСТОКРАТ ОКАЗАЛСЯ САМЫМ НАСТОЯЩИМ ВАМПИРОМ, ДА КО ВСЕМУ ПРОЧЕМУ, ЕЩЕ И РЕВНИВЫМ. ОДИН УКУС – И МОНА ОКАЗАЛАСЬ ЗАТОЧЕННОЙ В ЗАМКЕ, ОДИН НА ОДИН СО СВОИМ ГОРЕМ...И РАСТУЩЕЙ ЖАЖДОЙ КРОВИ.
НЕ САМОЕ УДАЧНОЕ НАЧАЛО РОМАНА, НЕ ТАК ЛИ?
CRIMSON COW
РЕКЛАМА
СОЮЗ
М.видео
Настроение!
ХИТ ZONA
www.akella.com
© 2008 ООО "Акелла"
Акella

Цифры и факты

97%
американских тинэйджеров играют на консолях.

1.5 млн копий
Warhammer Online раскуплено по всему миру.

179.99 евро
стоит в Европе Xbox Arcade с середины сентября.

14 сентября
EA объявила, что больше не попытается купить Take-Two.

PSN на UMD

Компания Sony решила порадовать тех европейцев, у кого есть PSP, но нет либо PS3, либо возможности покупать игры через службу PSN. В октябре она издаст сборник с незамысловатым названием PlayStation Network Collection Power pack на UMD. В первый выпуск войдут три бывших PSN-новинки – Beats, Syphon Filter: Combat Ops и flOw. Одновременно выйдет и второй выпуск, Puzzle pack, рассчитанный на любителей головоломок. Им предложат насладиться Lemmings, Go! Sudoku и Go! Puzzle.

«Акелла» делает ставку на Disciples

Компания «Акелла» сперва взяла под свое крыло третий выпуск сериала Disciples, занявшись его разработкой совместно со студией .dat, а теперь заодно выкупила у Strategy First права на торговую марку Disciples. Вице-президент «Акеллы», Дмитрий Архипов заявил, что в ближайшее время компания намерена инвестировать немалые средства в развитие бренда, и намекнул: линейка Disciples вскоре пополнится новыми проектами, помимо Disciples 3: Renaissance. Стюарт Брейбрук, исполнительный директор Strategy First, в свою очередь заметил, что не сомневается – бренд переходит в надежные руки.

Как стать Колобком

Компания Innova сообщила, что специально на радость российским геймерам в R2 Online в ближайшее время появятся новые образы для перевоплощения, списанные с героев русских народных сказок: Бабы-Яги и Колобка. Чтобы обернуться этими персонажами, игрокам потребуется Жезл Особого Перевоплощения – предмет, который можно получить за победу в конкурсах. Подробности ищите на сайте www.r2online.ru.



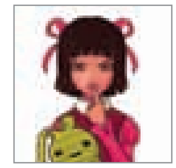
EA налаживает связи с Востоком



Компания EA заинтересована не только в американских, но и в японских геймдизайнерах. Еще в середине августа она объявила, что заключила договор со студией Grasshopper и теперь специально для EA Гоити Суда (Killer 7, No More Heroes) сочинит не получивший пока названия экшн с элементами хоррора. Новинка выйдет на PS3, Xbox 360, Wii и PC, а ее продюсированием займется Синдзи Миками (Resident Evil, Devil May Cry). Причем, как рассказали в интервью разработчики, они сами пришли к EA с идеей проекта: Суда придумал концепцию, когда доделывал Killer 7, Миками же проникся его замыслом и поддержал в поисках издателя.

Теперь же подтвердилось, что Grasshopper – не единственная японская студия, которую EA планирует опекать. Старший вице-президент EA, Давид ДеМартини (David DeMartini) заявил, что хочет привлечь и других известных творцов из Страны восходящего солнца, хотя имен не назвал. А главной причиной, по которой потомки самураев заинтересуются таким союзом, назвал их уникальность: дескать, в порядке вещей, когда японцы сотрудничают между собой. Но если партнером выступает одно из крупнейших западных издательств, то это необычно и свежо. Тем не менее, пока сообщений о новых японских проектах, чьим изданием займется EA, не поступало.

КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Почему бы и нет? EA уверяет, что больше не придерживается политики вмешательства в проекты студий-партнеров, так что Grasshopper получит финансовую поддержку одного из крупнейших издательств, и нам не придется завидовать японцам, что те опробуют новинку от Суды и Миками раньше, чем все остальные геймеры.



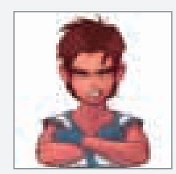
«1С» намерена покорить российский консольный рынок

Если раньше компания «1С» занималась дистрибьюцией консольных игр, то теперь получила от Microsoft статус официального издателя проектов для Xbox 360. По этому случаю компания намерена порадовать геймеров в 2009 году двумя новинками для приставки: экшном «Приключения капитана Блада» от внутренней студии «Морской волк» и авиасимулятором «Ил-2 Штурмовик: Birds of Prey» за авторством Gaijin. А уже с октября в фирменных магазинах «1С» можно будет приобрести сами консоли Xbox 360 и всевозможные аксессуары к ним.

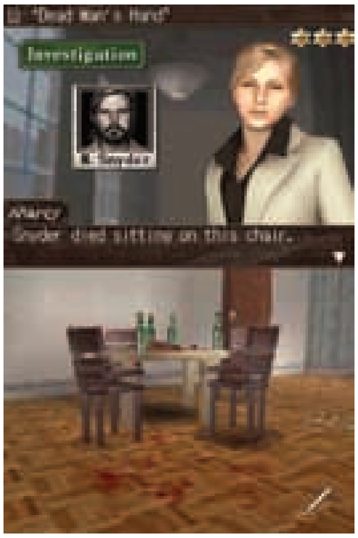
На совместной пресс-конференции Microsoft и «1С» выступил Алексей Бадаев, директор департамента по продвижению программно-аппаратных развлекательных платформ Microsoft в России и странах СНГ. Он высоко оценил качество обоих грядущих проектов, отметил, что поддержка местных талантов – часть глобальной политики корпорации, и добавил: «Именно поэтому мы предприняли дополнительные усилия по продвижению отечественных творений для Xbox 360».

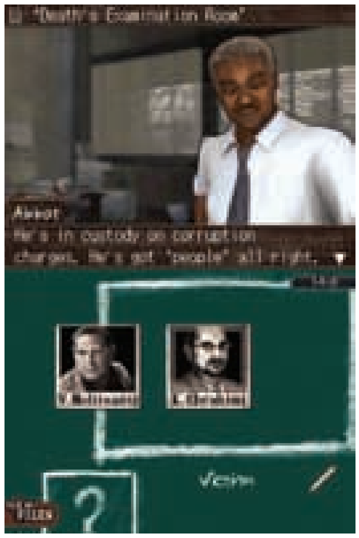
Для «1С» же новый статус – предмет особой гордости. «Совместно с Microsoft мы планируем развивать и укреплять российский рынок консольных игр», – отметил руководитель отдела лицензирования и продвижения «1С» Николай Барышников.

КОММЕНТАРИЙ
АРТЕМ ШОРОХОВ



Опосредованно это благая весть для всех тех геймеров, что заваливают редакцию письмами с вопросом: «Выйдет ли S.T.A.L.K.E.R. на Xbox 360?» Конечно, подобная перспектива до сих пор вилами на воде писана, но самый большой и самый главный шаг в нужном направлении сделан: российский издатель официально получил право самолично снабжать приставку отечественными играми. И пусть пока игр этих заявлено всего две. За ними обязательно последуют новые.
Вниманию PC-игроков: уже подписано дистрибьюторское соглашение между «1С» и Electronic Arts. А значит, все будущие игры от EA в России будут выпускаться еще и в удешевленном jewel-варианте, чего раньше за ними, как вы помните, не водилось.





Собираем улики, распутываем дело

Помимо Jagged Alliance издатель Empire Interactive анонсировал еще одну игру для DS. На сей раз – детектив Unsolved Crimes. За разработку взялась студия Now Production, которая раньше занималась симуляторами бейсбола и головоломками, а также уже три года работает над некой «секретной» игрой для PS3 (о ней, впрочем, ничего не слышно, и проект, скорей всего, так же секретно закрыли).

Дело происходит в Нью-Йорке 70-х годов; главный герой – полицейский сыщик – расследует убийства. Геймплей довольно прост, но в то же время элегантен. Получив задание, мы изучаем место преступления: перед нами трехмерная комната, в которой с помощью стилуса предстоит искать улики. Стоит их найти, как начинается второй этап: тест. Коллега задает нам вопросы касательно расследования, а мы строим умозаключения и выдаем одну сногсшибательную теорию за другой. Например, герой отправляется в дом, где совершено, как предполагается, самоубийство. Однако он находит следы неизвестных или какие-то иные улики, так что, когда напарник интересуется, впрямь ли покойный свел счеты с жизнью сам, у игрока уже готов ответ.

Графика, кстати, производит приятное впечатление, здесь почти нет угловатых моделей. Все улики полностью трехмерны, и их можно вращать и изучать со всех сторон.

Unsolved Crimes поступит в продажу 24 октября.



Пара слов о Metal Gear Solid

Райан Пэйтон (Ryan Payton), бывший коллега Хидео Кодзимы по Kojima Productions, заявил, что ему «будет тяжело отказаться от работы над MGS5». И хотя Konami упорно говорит, что не делала никаких официальных заявлений относительно пятой части шпионского блокбастера, выход ее кажется вполне предсказуемым и очевидным.

Кстати, сам Хидео Кодзима сказал, что MGS4 вряд ли появится на Xbox 360 из-за технических трудностей. Еще во время работы над четвертым выпуском он сетовал, что на Blu-Ray маловато места. Что уж говорить про DVD! Поэтому Кодзима пообещал, что в будущем он сперва создаст игру, а уж затем подстроит ее под возможности «железа».

PS3
XBOX 360



Mortal Kombat V

ТЕКСТ
Константин Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
fighting.3D
Зарубежный издатель:
Midway
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры», Vellod Impex
Разработчик:
Midway
Ведущий дизайнер:
Эд Бун
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
21 ноября 2008 года
Онлайн:
www.worldscollide.com
Страна происхождения:
США



DC Universe

Как рассказывает Эд Бун, еще со времен Mortal Kombat 3 он мечтал увидеть кроссовер в духе Street Fighter vs. Mortal Kombat. Но когда ему предложили добавить в ростер грядущей Mortal Kombat персонажей DC Comics, Бун согласился не сразу.

Казалось бы, всеобщая истерия по поводу «Смертельной битвы» давным-давно прошла. Меж тем детище Эда Буна и Джона Тобайеса произвело в свое время такой фурор, что при слове «файтинг» среднестатистическому геймеру (не говоря уже о людях со стороны) в первую очередь идет на ум именно Mortal Kombat, а дискуссии о жестокости и по сю пору не обходятся без упоминания кровавых фаталити. Новые части сериала ждут с нетерпением, и больше всего, наверное, они востребованы именно в нашей стране. Самое простое объяснение: в отличие от прочих файтингов, вторая и третья Mortal Kombat в середине девяностых были доступны на всех популярных (в том числе и в России) платформах, то бишь Mega Drive, Super Nintendo и PC, и в них играли все. Но есть в феномене успеха сериала и нечто большее – что-то, сродни секретам популярности Fallout, Red Alert или Max Payne. «Комбатовский» способ набить морду ближнему – с нелепыми брызгами крови и как бы фотореалистичными персонажами – и поныне находит живой отклик в сердцах.

Главной проблемой современных МК была неспособность удивлять. В конце концов, кровь и фаталити изобретены еще в начале девяностых, и отрыванием головы нынче никого не удивить. В последние годы Midway экспериментировала с системой боя, с продвинутыми однопользовательскими режимами, и кое-что удавалось, но результат все равно можно было

ЭТО ИНТЕРЕСНО

DC COMICS – американская медиакомпания, занимающаяся комиксами и произведениями по их мотивам, одна из двух (наравне с Marvel) самых крупных в США. В числе ее героев – Супермен, Бэтмен, Чудо-женщина и множество других. Как и Marvel, компания активно экранизирует свои комиксы. Не так давно в прокат вышел «Темный рыцарь» (The Dark Knight), а в следующем году нас ждет другая серьезная киноадаптация – «Хранители» (Watchmen). Также персонажей DC можно будет увидеть в MMORPG под названием DC Universe Online.



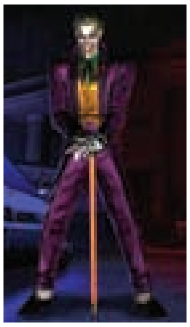
Полный список персонажей

В игре появится по одиннадцать персонажей с той и другой стороны. Нам обещают, что между ними возникнут «неожиданные альянсы». Вероятно, это означает, что Джокер подружится с Шао Каном, а Лю Канг влюбится в Чудо-женщину. Полный список героев уже известен, изучайте.

Мир Mortal Kombat:
Baraka
Jax
Kano
Kitana
Liu Kang
Raiden
Scorpion
Shang Tsung
Shao Kahn
Sonya Blade
Sub-Zero



Мир DC Comics:
Batman
Catwoman
Darkseid
Deathstroke
The Flash
Green Lantern
The Joker
Lex Luthor
Shazam
Superman
Wonder Woman



спрогнозировать. Настоящий шок вызвал анонс первой части Mortal Kombat для платформ нового поколения. На специальном мероприятии для прессы в Лас-Вегасе был прокручен ролик, где Саб-зиро дрался с Бэтменом, после чего на сцену вышел Эд Бун и официально анонсировал Mortal Kombat vs. DC Universe – первый файтинг-кроссовер в истории сериала. Хорошо помню лица коллег в тот момент – зал потрясенно молчал едва ли не пару минут.

Лет десять назад было модно стравливать персонажей различных вселенных. Более того, такие игры оказывались чрезвычайно интересными с любых точек зрения. Проекты, вроде Capcom vs. SNK и Marvel vs. Capcom, заслуженно относятся к золотому фонду жанра. Однако «поженить» персонажей рисованных файтингов и американских комиксов не так уж сложно; там не нужны ни сюжетное обоснование происходящего, ни какая-либо серьезная работа по адаптации образа героя под новые условия. С MK vs. DC ситуация иная. Во-первых, разработчики намерены объяснить, откуда в мире Mortal Kombat взялись супергерои, и формально обосновать, почему Саб-Зиро, Супермен и Джокер более-менее равны по своим возможностям (если вы не в курсе, Супермен неуязвим, что для игры недопустимо). Плохо это или хорошо, но Mortal Kombat – единственный крупный файтинг-сериал, где сюжет всегда на самом деле что-то значил. Во-вторых, кровь и фаталити персонажам DC противопоказаны. Как вы помните по недавнему фильму, Бэтмен вообще не убивает людей – даже преступников. С этим ведь надо было что-то делать. В-третьих, что проще всего, фирменные атаки супергероев нужно было адаптировать под боевую систему Mortal Kombat и постараться более-менее сбалансировать.

Фанаты первым делом подумали, что крови и фаталити не будет вовсе. Однако компромисс был найден. У всех старых персонажей плюс злодеев из комиксов от DC смертельные добивания сохранятся. Хорошие же парни, вроде Бэтмена и Супермена, будут выполнять в конце поединка brutality – то бишь, жестоко избивать противника, но



КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Первый кроссовер в истории сериала: десяток ваших любимых бойцов Mortal Kombat против десятка супергероев и злодеев DC Universe. Возвращение к корням сериала плюс графика нового поколения с применением Unreal Engine 3.

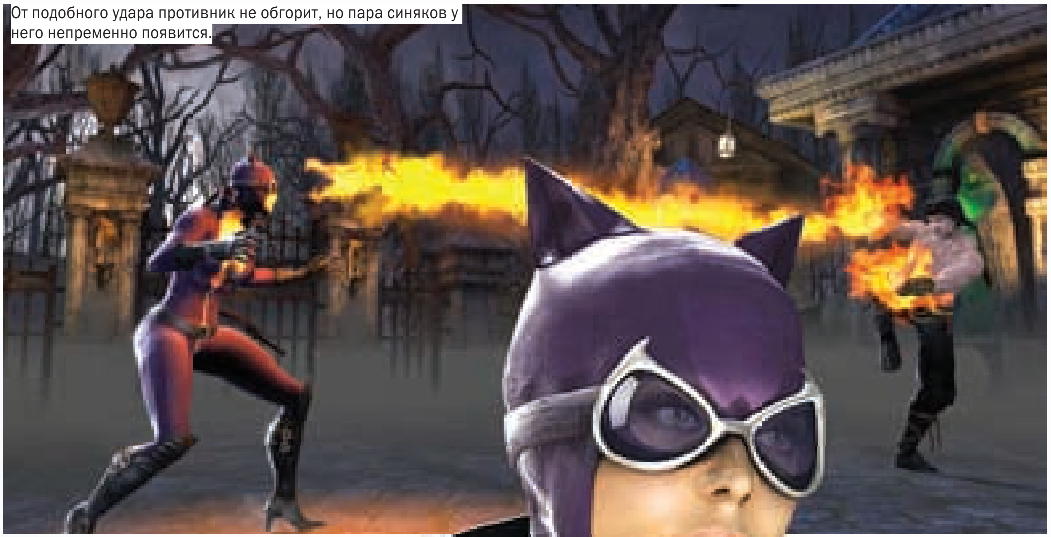
ЧЕГО ЖДЕМ? Ярких персонажей, зрелищных поединков, более-менее сбалансированной системы боя, красивых фаталити, рек крови.

ЧЕГО БОИМСЯ? Общего снижения градуса веселья по вине цензоров, нечестных приемов. Собственно, и все.

Отцы-основатели

Как известно, Mortal Kombat был создан программистом Эдом Буном и художником Джоном Тобайесом, и в середине девяностых эти два человека были чуть ли не главными звездами игровой индустрии. Во время работы над Mortal Kombat: Special Forces их пути-дороги разошлись. Тобайес покинул команду — возможно, потому, что тогда сериал умирал на глазах. Основанная им студия выпустила недооцененный файтинг Tao Feng: Fist of the Lotus и симулятор реслинга WWE WrestleMania 21, а затем закрылась. С 2005 года Тобайес не имел никакого отношения к играм. После ухода из Midway Эд Бун явно невзлюбил бывшего товарища, убрав упоминания о нем из всех проектов сериала и даже с личного сайта Noob.com. Тем удивительнее то, что сейчас Тобайес... вернулся. Дело в том, что в коллекционное издание МК vs. DC войдет томик с комиксом, художником которого является экс-кумир фанатов Mortal Kombat. Правда, замечательно?





От подобного удара противник не обгорит, но пара синяков у него непременно появится.



так, чтобы формально его потом можно было откачать. Кровь остается. Более того, теперь (наконец-то!) во время боя враги получают синяки и ссадины, а одежда рвется (что Эд Бун обещал сделать еще, кажется, в Mortal Kombat: Deadly Alliance). Насколько я успел заметить, место появления синяка не зависит от того, куда вы ударили, то есть все определяется оставшейся линейкой жизни. Но, по крайней мере, в отдельных случаях место попадания важно – так, со Скорпиона маска слетает только после серии атак по лицу. Так как победа с flawless victory случается редко, почти всегда в конце раунда победитель смотрится не сильно лучше проигравшего. Порванный топик Сони Блейд и подбитый глаз Супермена – это прекрасно. Что касается фаталити, то у Джокера оно, например, выглядит так: злодей достает пистолет и стреляет в соперника, однако из дула вылетает лишь флажок с надписью Bang. Враг расслабляется и тут же второй выстрел сносит ему череп. Кстати, американские цензоры записали Mortal Kombat vs. DC в категорию Teen (а не Mature, как это было с предыдущими частями). Видимо, им объяснили, что кровь и фаталити – это смешно, а не грустно.

На выставке E3 2008 игру впервые показывали в рабочем состоянии. Первым делом я обратил внимание на то, что все



Артем Шорохов

Одна из главных бед современного Mortal Kombat, мне кажется, сокрыта в каком-то преступном невнимании к боевой системе. К архаичному дизайну привыкнуть несложно. Пришедшая на смену «оцифрованным» спрайтам кукольная анимация выглядит дешево, но и с нею смириться можно. Но, батюшки-святы, как можно все еще полагаться на мувлист из четырех суперприемов, один бросок и примитивные тыканья рукой-ногой в остатке? Любое «возрождение» сериала следовало бы начинать с кардинальной переработки боевки и найма хороших специалистов по motion capture (ведь пресловутый «реализм» достигается в наше время не текстурами, а правдоподобными движениями героев). Можно как угодно относиться к Namco и Tecmo, но именно Soul Calibur, Tekken и Dead or Alive задают сегодня тон жанру, и игнорировать эти достижения не умно. Черт побери, разве мы не любим Mortal Kombat? Любим! Но любили бы куда сильнее, умей его герои драться красиво и разнообразно, и всерьез.





нововведения последних двенадцати лет из Mortal Kombat vs. DC убраны. Закончились эксперименты с оружием (как приклеенным к рукам, так и падающим на землю после пропущенного удара), тремя стилями на персонажа и валяющимися на аренах черепами, которые можно было подбирать и швырять во врага. По субъективным ощущениям, игра вернулась к системе третьей или даже второй части. Длинных наборных комбо нет, арсенал состоит в основном из коротких и простых серий и суперударов, выполняющихся классическими комбинациями (вроде «вниз, вперед, медленный удар рукой»).

Подошедшему члену команды разработчиков я задал логичный вопрос об однопользовательских режимах – вроде Story Mode или какого-то аналога Kombat Chess. К моему удивлению, в Midway решили на этот раз вообще отказаться от любых режимов, помимо самых базовых. Если играете в одиночку, надо победить десяток соперников, а затем сразиться с боссом. Все как в старые добрые времена. В «сюжетном» режиме сценариев будет два – в зависимости от того, за персонажа какой вселенной вы играете, но все равно все сведется к серии поединков. Никаких adventure-элементов и исследований мира. К счастью, из Mortal Kombat не только вырезали лишнее, но и добавили новое. Выбрав за основу классическую систему боя, разработчики в нескольких местах расширили ее. Взять, например, сражения в воздухе. Еще в третьей части хороший апперкот мог сбросить противника с арены и перекинуть на этаж ниже. Ну, знаете, как в последней Dead or Alive. Удар – противник красиво падает с обрыва вниз головой, а вы грациозно спрыгиваете, оказываетесь рядом и ждете, пока он встанет. Однако в Mortal Kombat vs. DC во время полета бой продолжается. Выкинувший оказывается сверху и активно бьет врагу морду, накапливая линейку супердара. Тот может точным нажатием кнопки в нужный момент (всем знакомая система QTE) поменяться местами с соперником и обернуть ситуацию в свою пользу. За время полета так может получиться несколько




КОМПЬЮТЕР НАЧИНАЕТСЯ С INTEL®.
на правах рекламы

PS3
XBOX 360



раз. Когда линейка суперудара полна, можно его применить правым шифтом. В этом случае тот, кто снизу, будет больно ударен о землю. Примерно так же работает система ближнего боя, пришедшая на замену броскам. Камера наезжает на дерущихся, и в этот момент захватывающий жмет разные кнопки, а захваченный пытается их угадать и прервать серию. На некоторых аренах есть и третья разновидность ближнего боя – когда герой хватает соперника, пробивает его головой стену, бежит вперед, пробивает следующую, и так далее. Это своего рода адаптация старой мини-игры Test Your Might – и атакующий, и защищающийся здесь должны бить по кнопкам. Кто быстрее – тот и в дамках. Показали мне и еще одно, менее явное нововведение. Теперь у каждого приема есть более продвинутый вариант – Pro-Move. Чтобы его выполнить, нужно сделать обычную версию, а затем под нужный кадр анимации нажать правильную кнопку. Это уже техника для профессионалов, но идея та же – добавить в систему боя больше действий на реакцию.

Последнее любопытное дополнение к системе боя – линейка ярости. Как утверждают разработчики, во время волшебного столкновения вселенных в мир Mortal Kombat пришли не только комиксовые герои и злодеи, но и вот эта самая линейка. Она накапливается, когда вы делаете что-либо, помимо того, что долбите противнику в блок (в этот момент как раз он в выигрыше), – то бишь наносите повреждения, получаете повреждения или успешно защищаетесь. Когда линейка заполнится целиком, можно перейти в режим ярости – на несколько секунд удары станут чуть более сильными и при этом неблокируемыми. Однако если враг выжил после вашей яростной атаки, почти наверняка у него хватит линейки на то, чтобы ответить тем же. Такой вот обмен ядерными ударами.

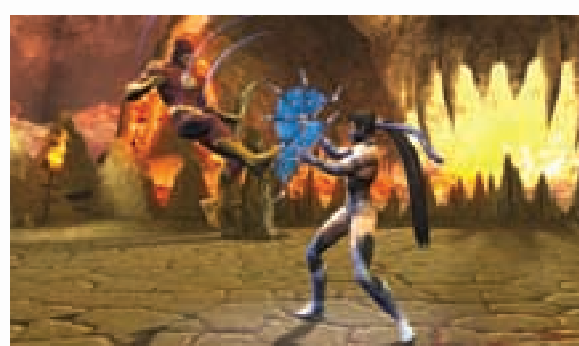
Нельзя сказать, что Mortal Kombat vs. DC Universe обязательно станет хитом. Мы все еще помним разочарования конца девяностых. К тому же, даже в последние, удачные годы игры по картинке отставали от лидеров жанра (что происходит и сейчас, несмотря на применение Unreal Engine). Система боя в своей основе также гораздо примитивнее, чем у Tekken или Soul Calibur, которые сейчас, между прочим, являются мэйнстримом. В этом смысле рассчитанный, вроде бы, на широкую аудиторию Mortal Kombat vs. DC Universe ближе к хардкорным 2D-файтингам, вроде Street Fighter, но при этом хуже сбалансирован.

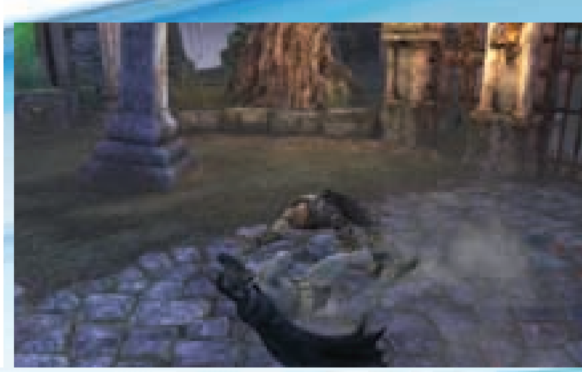
Однако коммерческий успех Mortal Kombat: Deception и Mortal Kombat: Shaolin Monks позволяет надеяться на лучшее. Отказ от неудачных или просто лишних нововведений – отличный шанс разобраться с балансом и убрать скучные режимы. Самый же лучший подарок – исключение из списка персонажей всех этих идиотских «героев нового времени», которые никогда не были никому интересны. Двух десятков бойцов с интересной предысторией, выверенным набором приемов и ярким узнаваемым дизайном нам более чем достаточно. Что касается системы боя, то ее основа – еще времен MK2 – не слишком интуитивна (не зная списка приемов, трудно изобразить что-то эффектное). Однако все дополнения к ней – все эти мордобития в воздухе – как раз добавляют зрелищности и упрощают адаптацию к игре для новичков.

Мы успели попробовать игру три раза – на E3 2008, Games Convention 2008, а также презентации Midway в Москве. Впечатления – весьма положительные. Мы с Михаилом Разумкиным по многу раз сыграли за всех представленных персонажей, и каких-то очевидных недоработок нам обнаружить не удалось. Конечно, Mortal Kombat вряд ли уже станет серьезной турнирной дисциплиной, но это, по-прежнему, лучший способ набить морду друг другу так, чтобы получить от этого удовольствие. Знаете, это сближает. **СИ**

Михаил Разумкин

Когда-то давно мне пришлось выбирать между Street Fighter II Super Turbo и первой частью Mortal Kombat. Выбор был очевиден: фаталити и «фотореалистичные» герои победили. Вторая часть лишь подлила масла в огонь, но потом на сцене появились более продвинутые файтинги, и для меня звезда MK закатилась навсегда. Тем более что после третьего выпуска игру лишь с большой натяжкой можно было назвать файтингом. MK превратилась в развлечение для вечеринки, вроде Super Smash. Bros. – веселье стоит гораздо выше всего остального. Новая инкарнация идет тем же путем: играть прикольно, знакомые спецудары на месте, наконец-то не бесит чрезмерная мускулистость героев MK-вселенной (иначе они бы выглядели задохликами на фоне супергероев, которые, кстати, смотрятся на аренах вполне уместно). Прекрасно вписались в боевую систему новшества в виде «ближнего» и «воздушного» боев. Странно, что в игре нет захватов, да и набор фаталити невелик. Ну и наконец, где Джонни Кейдж и Горо!?







«Билайн» и Disney дают тебе шанс стать звездой

Классно поешь? Классно танцуешь? До 25 октября 2008 года сними свое выступление на видео, загрузи его на www.beelinestar.ru и выиграй съемку собственного клипа от Disney или участие в ролике «Билайн» и другие призы!

Узнай больше
www.beelinestar.ru

Акция «Стань звездой» проходит с 01.09.2008 по 31.12.2009. Организатор акции ОАО «ВымпелКом».

Билайн®
живи на яркой стороне

ЭТО ИНТЕРЕСНО

ТВОРЦЫ РЕДКОСТЕЙ Rare (ранее известная как Ashby Computers & Graphics и Rareware) – британская студия-разработчик видеоигр, основанная в 1982 году братьями Тимом и Крисом Стэмпером (покинули компанию в январе прошлого года). С 1995 г. является разработчиком второго порядка для Nintendo, в 2002 г. Microsoft покупает ее за рекордно низкую по меркам индустрии сумму – $377 млн. В числе наиболее известных игровых сериалов – Donkey Kong Country, Killer Instinct, StarFox, Battletoads и др.

«ХИТ?!»





Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
action.platform.3d
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский дистрибьютор:
«Алион»
Разработчик:
Rare
Ведущий дизайнер:
Грегг Мэйлз
Количество игроков:
до 8
Дата выхода:
21 ноября 2008 года (Европа)
Онлайн:
http://www.banjo-kazooie.com/
Страна происхождения:
Великобритания

Именно в такие моменты чувствуешь особенно отчетливо: наступают новые времена. Меняются консоли, меняются «веяния моды» в геймдизайне. Мало кто мог представить, что одна из отличительных черт Spore и LittleBigPlanet – пусть и в урезанном варианте – проберется в платформеры.



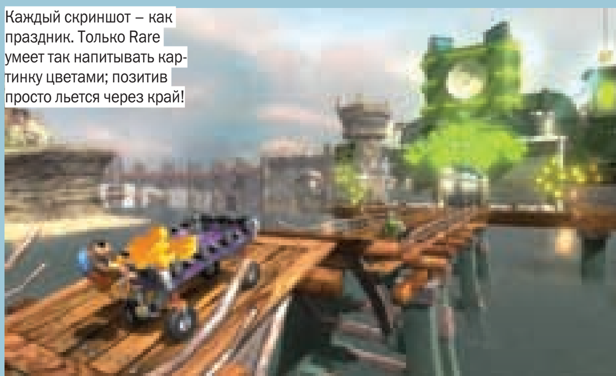
ТЕКСТ
Дарльз Чиккенс

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Развитие жанра в радикально новом, открывшемся только с текущим поколением консолей направлении. Не та игра, которая «продаст» Xbox 360, но уж точно приятный подарок обладателям приставки.

ЧЕГО ЖДЕМ? Платформера, в котором решение задач не сводится к прыжкам по головам и собиранию монеток; требующего не только смекалки, но и воображения. Игры от Rare – «старой доброй», как сама Англия.

ЧЕГО БОИМСЯ? Совсем запутанных пазлов и ощущения, что «это все никогда не кончится». Как бы авторы не увлеклись идеей «пользовательского контента» и не возложили на плечи игрока чересчур много забот.



Каждый скриншот – как праздник. Только Rare умеет так напитывать картинку цветами; позитив просто льется через край!





– Kazooie: Bolts

В последние годы жанр безудержно развивался в самых разных направлениях. Insomniac на примере Ratchet & Clank продемонстрировала, что получается, когда маленькой зверушке дают горы огнестрельного оружия и помощника-робота, после чего выпускают переводить громадных железных болванов на металлолом. Sucker Punch доказала: подобным играм есть что заимствовать у Metal Gear Solid и Tom Clancy's Splinter Cell. Получалось, наверное, не совсем удачно, однако всевозможные недочеты с лихвой окупались обилием свежих впечатлений. Вроде вот он, «стелс-экшн», только вместо замогильной серьезности – шутка на шутке, а то, что обычно делали Солид Снейк и Сэм Фишер, теперь вытворяет забавный енот Слай. Наконец, Nintendo отправила Марио в космос срывать звезды с неба, а игрока – в дивный мир, в котором уже не откидываешься на спинку дивана, лениво нажимая кнопки, а сидишь прямо и воинственно трясешь пультом.

Теперь на сцене появляется Rare, и лучше бы всем приготовиться к тому, что британцы позволят себе пойти еще дальше. В третьей полновесной Banjo-Kazooie – пятой в общем перечне сериала, первой на консоли-не-от-Nintendo – мы столкнемся с изменением совсем иного характера: Грегг Мэйлз решил обратить внимание не на антураж, управление или еще что-то, а на средства, за счет которых игрок добивается поставленных целей. И вот тут-то как раз начинают лететь по закоулочкам вынесенные в подзаголовок винтики со шпунтиками.

Медведь, названный в честь музыкального инструмента, и его постоянная спутница-птичка, чье имя похоже на звук смертельно опасной икоты, вновь повздорили с ведьмой Грунтильдой (для хорошо знакомых – Гранти). У всех очень разные взгляды на то, какой должна быть Спиралевидная гора. Банджо всем сердцем любит свой дом таким, какой он есть – со всеми его полянками, раститель-







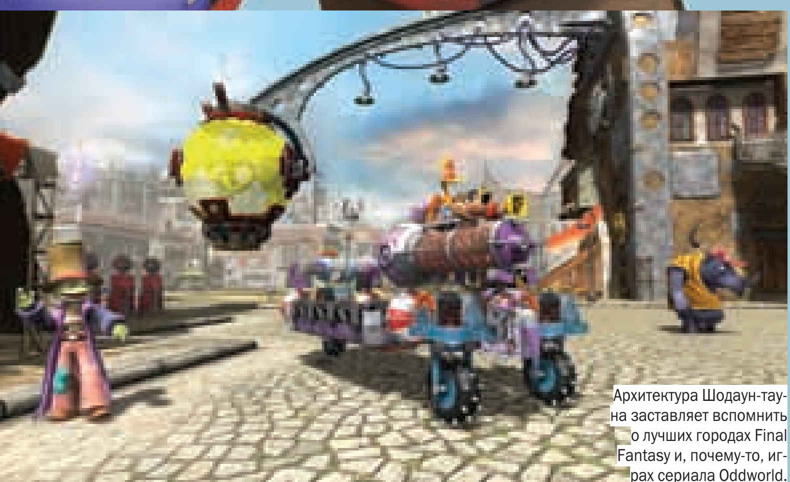
Картина «Начало Grand Theft Auto IV в представлении Rare».



ностью и живностью. Дай волю Гранти – она все закатает в асфальт и обустроит владения так, что нельзя будет плюнуть, не попав в гипермаркет, небоскреб или любой другой символ урбанизации, способный прийти вам в голову. Здесь словно с неба падает Властелин игр – самый могущественный, после Короля Всего Космоса из Katamari Damacy, персонаж, который приписывает себе авторство всех существующих электронных развлечений. Властелин хвалится силой, перенося героев в Шодаун-таун, и ставит их перед следующим фактом: им предстоит соперничать, проходя испытание за испытанием. Победитель обретет заветное право обустраивать Спиралевидную гору так, как захочется его левой пятке, проигравший же навеки станет рабом Повелителя и будет изо всех сил вкалывать на его фабрике игр. Так и получается: у Гранти – грозная армия механизированных приспешников, за плечами Банджо – Казуйи, опыт былых приключений и пристальное внимание того, кто будет наблюдать за ними по другую сторону экрана.

Как говорит Крис Чемберлен, ведущий тестер Nuts & Bolts, Шодаун-таун – самый необычный, богатый и «живой» уровень, который довелось создать Rare. Авторы придумали настоящий виртуальный город с тематическими зонами и районами. Газоны в нем напоминают пришитые друг к другу зеленые лоскуты, деревья похожи на брокколи, дома будто позаимствованы из типичной старинной ирландской деревеньки – но при этом соседствуют с тропическими островками, рядом с которыми из воды торчат не обычные рифы, а гигантские шестеренки. Все это великолепие приютилось под куполом, что покоится на гигантских колоннах, и так

МЕДВЕДЬ И ПТИЦА МОГУТ ТАКЖЕ ПОСЕЩАТЬ РАЗНЫЕ ЛЮБОПЫТНЫЕ ЗАВЕДЕНИЯ – НАПРИМЕР, СПОРТЗАЛ.



Архитектура Шодаун-тауна заставляет вспомнить о лучших городах Final Fantasy и, почему-то, играх сериала Oddworld.





Волшебный ключ Мамбо оправдывает свое название: в самом деле, помесь гаечного ключа и шаманского посоха.



скрупулезно смоделировано, что во время прогулок по местным улочкам в глазах рябит не хуже, чем от просмотра аниме «Стимбой» и «Железобетон». Местные жители будто перебрались в Nuts & Bolts прямиком из Viva Pinata; некоторые помогут вам в решении тех или иных задач. Охраной порядка занимается безобразно целеустремленная полиция: стражи закона гоняются за героями каждый раз, когда они посягнут на очередной архитектурный памятник-пазл. А они непременно посягнут – из элементов декора здесь собираются пропуски в другие уровни. Медведь и птица могут взаимодействовать практически со всеми объектами, а также посещать разные любопытные заведения – например, спортзал, в котором Банджо совершенствует свое тело.

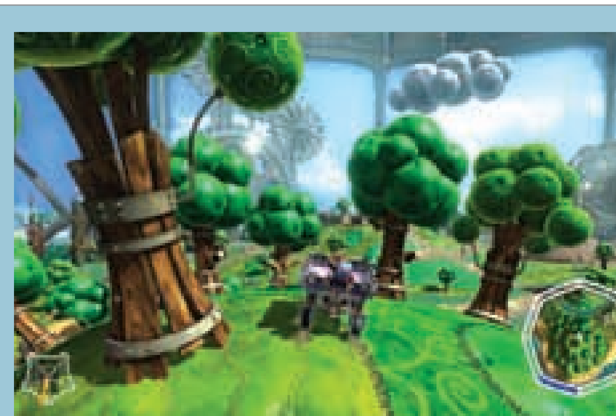
Нас, впрочем, гораздо больше интересует место, с которым связана главная особенность новой Banjo-Kazooie, – мастерская шамана Мамбо Джамбо. Пытливый игрок проведет там немало часов, конструируя наземные, водные и воздушные средства передвижения. Именно так: по заявлению Грегга Мэйлза, «на своих двоих» удастся пройти лишь около 20% Nuts & Bolts. Чтобы покорить оставшиеся 80%, потребуется пилотировать самые невероятные машины. То есть, конечно, никто не запрещает иной раз отказаться от изобретений в пользу пеших прогулок, но это столь же разумно, как мыть полы зубной щеткой. К слову о зубной щетке: когда пятая точка медведя все-таки отрывается от кресла, орудовать все больше доведется волшебным ключом Мамбо – его бережно хранит Казуйи. Мир третьей игры крупнее Banjo-Tooie не в два и даже не в три раза: брезгуя нововведением, вы не пройдете Nuts & Bolts и за месяц.

По этому самому миру разбросано бессчетное множество деталей, которые послужат вам главной опорой в соревнованиях с Гранти. Успех выполнения всего, что заготовил Властелин игр, напрямую зависит от ваших конструкторских способностей. Если в детстве вы только и делали, что собирали из комплектов LEGO пожарные станции с полицейскими участками, разбирали их и собирали снова, вам может прийтись тяжеловато. Если же вы предпочитали перемешать детали базы береговой охраны, средневекового замка и железной дороги, а затем построить из этого нечто доселе невиданное, ведьме останется разве что поджать лапки.

Так называемые «средства передвижения» иной раз выглядят как полное черт знает что: из понятных, укладывающихся в воображение любого здорового человека деталей – только водительское кресло и, скажем, колеса. Ничего не поделать: к примеру, собрать большие футбольные мячи и закатить их в большие же ворота выйдет посредством, опять же, большой квадратной тележки-с-сиденьем. Экзотики, правда, заготовлено в меру. Нередки тут

Дебютировал медведь Банджо в 1997 году – одним из персонажей Diddy Kong Racing (Nintendo 64). Видимо, авторы сочли его достаточно интересным и ярким, чтобы сделать героем собственной игры, – и уже через год появилась первая Banjo-Kazooie, в которой косолапый спасал сестричку Тути от злой Грунтильды, которая задумала отобрать у родственницы Банджо молодость, превратив ее в дряхлую старуху. Спустя два года Rare разразилась второй частью. Хотя Banjo-Tooie и была третьей с точки зрения внутренней хронологии сериала, в понятие «сиквел» она укладывалась превосходно. Колдунья возвращается, герои вновь рвутся ей противостоять. Одни консоли ушли, другие – пришли, и почему-то Rare решила не радовать пользователей GameCube новыми приключениями Банджо и Казуйи (зато им досталась StarFox), но пустила зверушек погулять на Game Boy Advance. Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge (2003) удачно заполнила пробел между первыми двумя эпизодами, а Banjo-Pilot (2005), грубо слизанную с Mario Kart, стоило бы всячески истребить – сжечь картриджи, удалить информацию из сети, очистить всем память.











Банджо выглядит так, будто не было ни смены, ни поколения, ни консолей – как топором вырубили. Только здесь это, что называется, «особенность, а не оплошность».



Гоночный дух, конечно, не как в Wipeout или F-Zero, но держаться стоит покрепче – мало ли что.

и гоночные заезды, победителем из которых выйдет тот, у кого в запасе оказалось больше реактивных двигателей.

Как верно подметил Кен Лобб, креативный директор проекта, Nuts & Bolts – очень продвинутый конструктор. Стоит увлечься сборкой – и все, пиши пропало. О том, что это еще и видеоигра, не вспоминаешь. С другой стороны, «продвинутость», помимо прочего, заключается в наличии целей, ради которых и задумана вся эта яростная охота за пропеллерами, крыльями и прочим полезным хламом. Вариантов решения каждой отдельно взятой задачи – миллион, и практически всегда отыщется масса способов найти более эффективный подход, соорудив что-то другое. Простенький грузовичок, тяжелый танк, навороченный космический корабль – нет ничего невозможного.

В отличие от большинства платформеров, в которых авторами четко предусмотрено получение предметов или разучивание умений, необходимых для продвижения по сюжету, Nuts & Bolts предоставляет игроку полную свободу в этом отношении. Насколько разумно распорядитесь имеющимся достоянием, настолько быстро и поедете навстречу новым маленьким вызовам и составным частям. Для индивидуумов с феноменально неразвитым воображением существуют готовые агрегаты, худо-бедно годящиеся для победы с энной попытки, но, право, в таком случае стоит отложить Nuts & Bolts и еще раз пробежаться по планетам Super Mario Galaxy.

Разумеется, Rare не оставила без внимания онлайн-сервис Xbox Live, благодаря которому в Nuts & Bolts смогут играть до восьми человек – либо соревнуясь, либо работая сообща. Также будет действовать обмен моделями транспортных средств – чтобы игроки вернее собирали свои мечты. Пока не очень понятно, кому и зачем это все может понадобиться, когда на расстоянии вытянутой руки – сто и одна услада любого фанатика сетевых баталий, но не станет же от этого, в самом деле, хуже. Зато обратная совместимость с оригинальной Banjo-Kazooie (ее собираются распространять через Xbox Live Arcade) – нечто более привлекательное. Достижения в Nuts & Bolts будут отражаться на происходящем в игре десятилетней давности, переиначивая знакомый владельцам Nintendo 64 мир.

Предполагается, что та самая мифическая игровая «свобода», которая в случае с шутерами принимает форму S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, Bioshock и Far Cry 2, среди платформеров будет представлена пятой Banjo-Kazooie. Добавить в привычную формулу сложный виртуальный конструктор, завязать на нем все-все прочие аспекты – такого еще не делал никто, и мы верим, что в Rare не промахнутся – студия движется вперед буквально с каждой новой работой, приятно удивляя как находками, так и качеством исполнения. Лучший платформенный опыт'2007 был за Nintendo, но в нынешнем году у Microsoft – серьезные шансы на победу. **СИ**

Не будет лишним рассказать о паре человек, внесших посильный вклад в создание Nuts & Bolts. Сальваторе Филеццыа – ведущий программист, который пришел в Rare после окончания Университета Глазго – в 1999 году. Успел поработать над Banjo-Tooie, Grabbed by the Ghoulies (отличная, но из рук вон плохо продававшаяся игра для оригинальной Xbox) и Viva Pinata. Шон Рид присоединился к команде двумя годами раньше и поднялся по служебной лестнице от тестера до старшего дизайнера; приложил руку к Diddy Kong Racing, Conker's Bad Fur Day, StarFox Adventures и Kameo: Elements of Power.



Acer рекомендует Windows Vista® Home Premium.
ASPIRE
PREDATOR
SOON THE CHALLENGE WILL BEGIN
intel Core 2 Extreme inside
Extreme Performance
NVIDIA SLI
Вооруженный до зубов четырехъядерным процессором Intel® Core™2 Extreme, видеокартой NVIDIA® SLI® для трехмерной графики, современной системой охлаждения, NVIDIA® nTune™ для сильнейшего разгона процессора, Predator с агрессивным дизайном готов к самым решительным действиям. А вы?
реклама
www.acer.ru/predator
acer
УЖЕ СЕЙЧАС ЭКСКЛЮЗИВНО В МАГАЗИНАХ "М.Видео"
ГОРОДА РОССИИ 8-800-200-777-5
МОСКВА (495)777-777-5
ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН WWW.MVIDEO.RU
mvideo.ru
М.видео



ТЕКСТ
Алексей Голубев



XBOX 360

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
strategy.real-time
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский дистрибьютор:
«Алион»
Разработчик:
Ensemble Studios
Количество игроков:
до 6
Дата выхода:
начало 2009 года
Онлайн:
www.halowars.com
Страна происхождения:
США

Внизу: Несмотря на смену жанра и новый графический движок, картинка в Halo Wars радует глаз обилием мелких деталей.



› Halo Wars

После выхода Halo 3 многие ждали продолжения полюбившейся истории – поклонников у Master Chief хватает с избытком. Но в Microsoft рассудили иначе, решив выпустить приквел, да еще и в совершенно новом для сериала жанре. Ну да риск – благородное дело!

Стратегия в реальном времени на игровой консоли? Еще не так давно подобная идея воспринималась большей частью пользователей со здоровым скептицизмом – мол, жанр, конечно, интересный, да и возможности домашних платформ постепенно растут, позволяя им на многих фронтах выступать полноценной альтернативой PC, но стратегии? Нет уж, забудьте! И все же дело медленно, но верно движется, причем Xbox 360 в этом процессе отведена роль своеобразного локомотива – именно детище Microsoft чаще всего привлекает внимание тех, кто хочет приобщить «консольную» аудиторию к премудростям военной науки. Вспомните хотя бы Battle for Middle-Earth и Tiberium Wars или только что появившуюся Warhammer: Mark of Chaos. Правда, все перечисленные проекты были пришельцами извне, но не за горами и появление настоящих «эксклюзивов», среди которых Halo Wars, бесспорно, займет



особое место. Внушительная родословная, опытные разработчики, традиционный для Microsoft финансовый размах – вот слагаемые успеха будущего блокбастера. Впрочем, без пары-тройки Спартанцев тоже почти наверняка не обойдется.

Восходящее солнце

Стремление к прогрессу нередко оборачивалось для человеческой цивилизации глобальными катастрофами. Так случилось и в 2531 году, когда люди обнаружили один из артефактов Предтеч (Forerunners) и впервые столкнулись с Ковенантами. Эти создания, будучи существами в высшей степени религиозными и, вместе с тем, воинственными, сочли наших с вами потомков достойными единственной участи – тотального уничтожения. Почему? «Так захотели боги», и точка. Маховик галактической инквизиции заработал на полную мощность, и ставкой в разгоревшемся конфликте стало выживание целого вида.

Вверху: Кроме пехоты и разнообразной техники можно воспользоваться и помощью союзников с орбиты.

Чужие среди своих

Сразу после официального анонса Halo Wars поклонники задались вопросом – удастся ли нам сыграть не только за Объединенные Нации, но и за свирепых Ковенантов. Разработчики какое-то время хранили молчание, отделываясь весьма расплывчатыми ответами, но в конце концов сознались, что играть за Ковенантов все-таки позволят. Правда, сюжетная кампания в Halo Wars будет всего одна – за людей. Пришельцы получат полноценное представительство только в многопользовательском режиме и в Skirmish, что, в общем-то, совсем неплохо. Согласно каноническому представлению о соперничающих расах в Halo, на стороне Ковенантов окажется технологическое превосходство, в то же время им будет не хватать человеческого умения одинаково эффективно действовать в самых разнообразных ситуациях. Фактически, любая схватка в Halo Wars сводится к попыткам найти и использовать брешь в обороне противника с одной (человеческой) стороны, и столь же активным попыткам таковые слабости замаскировать. А вот зловещий The Flood, скорее всего, не примет участия в боевых действиях – его время еще не пришло.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

НОВАЯ НАДЕЖДА Halo Wars – не единственная надежда тех, кто мечтает вновь окунуться в полюбившийся мир. Студия Bungie также не сидит сложа руки, и на прошедшей E3 даже собиралась сделать соответствующий анонс, да начальство из Microsoft помешало. Слухи же по поводу грядущего заявления Bungie ходят самые разные. Среди наиболее популярных предположений есть и такое: мол, в сценарии не найдется места для Master Chief, а сама игра превратится в тактический шутер, где, кроме главного героя, придется управлять и его сослуживцами.

ХИТ?!



Справа: Если захотите добиться успеха, придется задействовать все имеющиеся в вашем распоряжении войска – от самых мощных до самых слабых.





Ковенанты не тратили время и силы по пустякам, предпочитая выжигать орбитальными бомбардировками целые планеты. «Уцелевших быть не должно, это противоречит воле божьей». Однако у людей на происходящее оказалась своя точка зрения, явно противоречившая позиции Ковенантов.

Оправившись после первых сокрушительных ударов, силы Объединенных Наций перешли в контрнаступление, надеясь компенсировать технологическое отставание отвагой и умением находить выход даже в, казалось бы, безнадежных ситуациях. Нам с вами предстоит вновь очутиться на передовой, только теперь мы выступаем не в роли волка-одиночки (коим в действительности и был Master Chief), но командуем военным контингентом, размещенным на борту корабля «Дух Огня» (Spirit of Fire), получая советы от новой знакомой – искусственного интеллекта по имени Серина. В нашем распоряжении пехота нескольких типов, разнообразная боевая техника и артиллерия – в общем, все необходимое для того, чтобы восстановить пошатнувшуюся было справедливость. Остальное зависит от умения быстро соображать и вовремя принимать верные решения, грамотно используя имеющиеся ресурсы. Последние, к сожалению, отнюдь не безграничны, а потому едва ли можно заводить разговор о победе любой ценой – в Halo Wars нередко придется заботиться о каждом отдельно взятом солдате, в противном случае поражение неизбежно. Новый масштаб происходящего, как ни странно, отнюдь не располагает к неосмотрительности.



Стройка третьего тысячелетия

Что мы знаем о коллективе Ensemble Studios? Если разобраться, не так уж мало – главным образом, благодаря многочисленным достоинствам любимого поклонниками жанра RTS сериала Age of Empires. Бесконечное строительство и совершенствование уже построенного, борьба за полезные ископаемые и постоянно прирастающая военная мощь – вот, пожалуй, главные особенности прошлых проектов студии, причем часть этих особенностей перекочевала и в Halo Wars, хотя и с некоторыми оговорками.

Большинство миссий в грядущем блокбастере будут начинаться вполне традиционно. Один угол карты займут ваши подчиненные (как правило, несколько пехотинцев и парочка джипов), в другом окопается противник – нередко куда более многочисленный и сильный. Решить исход битвы в первые же несколько минут едва ли удастся: непродуманному «кавалерийскому» наскоку гораздо разумнее предпочесть позиционную войну и обычную для RTS гонку вооружений – для чего вам, прежде всего, потребуется хорошо защищенная и оборудованная по последнему слову техники база.

Сердцем ее станет Штаб (HQ) – с него все начнется, им же, при неблагоприятном развитии событий, все и закончится, так как уничтожение Штаба автоматически влечет за собой поражение. Оборона командного здания поначалу и превратится в первоочередную задачу.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Новая глава к постепенно превращающейся в «мыльную оперу» вселенной Halo. Начало войны людей и Ковенантов, ранее описанное только в книжках, теперь превратилось в сюжетную основу для самостоятельной и весьма амбициозной игры.

ЧЕГО ЖДЕМ? Эпических баталий, интересного сценария, красочной графики и продуманного баланса плюс по-настоящему увлекательного многопользовательского режима. Кто знает, быть может, на Xbox 360 родится свой StarCraft?

ЧЕГО БОИМСЯ? Чересчур тяжеловесной экономической модели, заметных несостыковок с сюжетом отгремевшей трилогии, нехватки хоть сколько-нибудь ярких персонажей на замену Master Chief.





Штурм неприятельских укреплений – затея опасная, требующая тщательной подготовки.

Тем более Ковенанты почти наверняка не заставят себя долго ждать и, не откладывая дело в долгий ящик, начнут раз за разом проверять вас и ваших подчиненных на прочность – к слову, еще один повод не отправлять имеющихся солдат куда глаза глядят, а держать войско под рукой. Исключением станет джип или любое другое быстроходное транспортное средство, пригодное для разведки местности и… сбора ресурсов. Это раньше мы отправляли орков добывать золото из шахт, а крестьян посылали валить лес – в Halo Wars единственным более-менее надежным ресурсом становятся организованные начальством поставки амуниции и провианта, поисками которых и нужно озадачиться как можно скорее. Процедура проста – найдя очередной контейнер с ценным содержимым, надо всего-навсего «раздавить» его джипом, пополнив таким образом свинью-копилку Генштаба.

Процесс строительства тех или иных сооружений также не слишком сложен. Вокруг Штаба с самого начала имеется некоторое количество пустых секторов-клеток – это и есть пригодная для архитектурных экспериментов территория. Выбрав любую клетку, достаточно нажать кнопку A (она в Halo Wars пригодится и во многих других ситуациях, но об этом немного позже), чтобы получить доступ к списку зданий – среди которых традиционно присутствуют казармы и реактор. Позднее число сооружений возрастет, например, появятся взлетно-посадочные площадки, артиллерийские установки различных видов и ангары для наземной техники. Разумеется, база не резиновая, и заниматься строительством до бесконечности не позволят. А потому даже на данном этапе нужно действовать осторожно – вдруг возведение второго или третьего реактора станет позднее препятствием для постройки чего-то более нужного?

ЗДАНИЯ ПОСЛУЖАТ ВАМ ОПОРОЙ В БУДУЩЕМ НАСТУПЛЕНИИ, НО ГЛАВНЫЕ ГЕРОИ ГРЯДУЩИХ БАТАЛИЙ – КОНЕЧНО ЖЕ, СОЛДАТЫ.

Солдат спит, служба идет

Здания послужат вам опорой в будущем наступлении, но главные герои грядущих баталий – конечно же, солдаты. Точный перечень доступных подразделений пока неизвестен, но уже сейчас подтверждено существование пехотинцев как минимум трех типов. Первый – обычные десантники, вооруженные гранатами и винтовками. Как и в трилогии Halo, они могут атаковать неприятеля двумя различными способами. Если, выбрав цель, вы нажмете X, подчиненный откроет стрельбу на поражение; кнопка Y заставит его швырнуть в противника гранату – исключительно верное решение, когда требуется убрать с дороги орудийную платформу или какую-либо технику. Достойной альтернативой десантнику в некоторых ситуациях может стать огнеметчик – незаменимый при встречах с вражеской пехотой. Увы, чересчур уязвимый для дальнобойных ковенантских винтовок и артиллерии. Завершают перечень непременные Спартанцы – Master Chief среди них

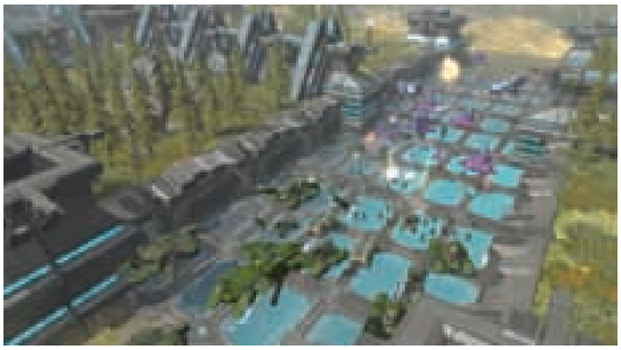
Внизу: Сражения будут разворачиваться не только на открытых пространствах, но и в недрах исполинских сооружений Предтеч.



Точная география военных действий в Halo Wars пока неизвестна, но карты обещают быть довольно разнообразными.









не замечен (он вообще, скорее всего, никак себя не проявит во время событий Halo Wars), но и выходцы с планеты Рич, что окажутся под вашим чутким руководством, едва ли разочаруют своего командира. Уникальные доспехи Спартанцев намного прочнее стандартных бронежилетов, а физической силы и здоровья хватит на десятерых. Даже попав в окружение и уступая противнику в численности, они способны оказывать яростное сопротивление. Кроме того, суперсолдаты умеют в буквальном смысле угонять технику из стана врага. Помните, как, играя за Master Chief в той же Halo 3, вы захватывали ковенантские танки и авиацию? В Halo Wars никто не запретит проделать похожий трюк и атаковать агрессора его же собственным оружием. Вроде бы, ничего особенного. Но в решающий момент подобные хитрости могут склонить чашу весов на вашу сторону, лишив нападающих изрядной доли огневой мощи.

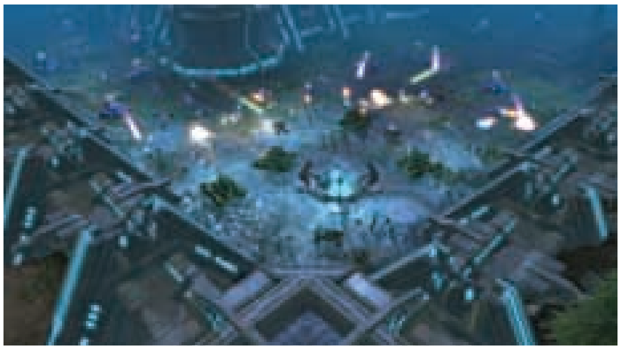
Саморазвитие

Хотя разработчики обещают уделить основное внимание сражениям и балансу, в игре предусмотрена весьма разветвленная система апгрейдов – применимых и к построенным зданиям, и к уже имеющимся подразделениям. Если быть совсем точными, совершенствование первых позднее позволит открыть новые возможности для вторых. Скажем, устроив «евроремонт» в казармах, вы, во-первых, увеличите численность базового отряда десантников, во-вторых, снабдите их гранатометами – а это уже весомый аргумент в противостоянии с вражеской техникой. Еще одна реорганизация «нежилого фонда» позволит назначать в каждое подразделение медиков, способных если не вытаскивать солдат с того света, то, по крайней мере, заметно продлевать им жизнь. А чем дольше проживет тот или иной ветеран, тем сильнее станет со временем – благодаря все тем же апгрейдам.

Зарница

Перед сотрудниками Ensemble Studios стоит весьма непростая задача – выпустить игру, которая одновременно понравится и поклонникам Halo, и любителям стратегий в реальном времени. Первые будут ревностно выискивать сюжетные несостыковки и считать полигоны в моделях солдат, вторые подвергнут самому пристальному вниманию игровой баланс, управление и интерфейс. Каким окажется результат этого «теста на прочность»? Узнаем в начале будущего года. **СИ**

ПОМНИТЕ, КАК В ТОЙ ЖЕ HALO 3, ВЫ ЗАХВАТЫВАЛИ КОВЕНАНТСКИЕ ТАНКИ И АВИАЦИЮ? В HALO WARS НИКТО НЕ ЗАПРЕТИТ ПРОДЕЛАТЬ ПОХОЖИЙ ТРЮК И АТАКОВАТЬ АГРЕССОРА ЕГО ЖЕ СОБСТВЕННЫМ ОРУЖИЕМ.



DEPO Computers рекомендует ОС Windows Vista® Home Premium

С новым Русским!



Внешний вид корпуса
может отличаться от изображенного на рисунке

Ноутбуки серии P –

для тех, кто хочет управлять мощью технологий

DEPO VIP – первый российский ноутбук мирового уровня

Ноутбук DEPO VIP P9710 на базе процессорной технологии Intel® Centrino® 2 –

для тех, кто хочет управлять мощью технологий. Высокопроизводительный процессор, максимум средств современной связи и синхронизации, мощная видеокарта делают этот ноутбук по-настоящему эксклюзивным компьютером для тех, кто серьезно занимается проектированием, увлекается 3D-дизайном и привык получать удовольствие от самых современных игр. Большой экран с поддержкой формата изображения высокой четкости (Full HD) и практически безграничные возможности позволяют сравнить этот ноутбук с производительными настольными системами профессиональных пользователей.



54 990 руб.*

DEPO VIP P9710

- **Подлинная ОС Windows Vista® Home Premium**
- Процессор Intel® Core™ 2 Duo 8600
- Размер экрана 17" WUXGA (glare)
- Оперативная память 2048 Мб
- Видеокарта NVIDIA 9800GT 512 Мб
- Жесткий диск 250 Гб
- Мультиформатный DVD-привод
- Устройство для карт памяти
- Беспроводной интерфейс Wi-Fi, Bluetooth
- Веб-камера

Мы их сделали!

Компания DEPO Computers, тел. (495) 969-22-22, www.depo.ru

* Цена действительна на 14.09.08. Конфигурация модели может быть изменена без предварительного уведомления. Информация на сайте www.depo.ru



«СИ» часть шестая в Японии: King of Fighters XII



ТЕКСТ

Наталья Одинцова

В коридорах штаб-квартиры SNK – куда ни глянь – висят красочные постеры. То на глаза попадется знаменитый портрет K' за авторством Синкиро, послуживший обложкой KoF 2001 , то иллюстрация к антологии Metal Slug, то портреты симпатичных девчушек – явно героинь какого-то из многочисленных «симуляторов знакомств», которые компания выпускает наравне с файтингами. Даже крошечный лифт, что везет нас с переводчицей Женей на третий этаж, – и тот обклеен промо-плакатами до самого потолка.

Любуясь всем этим великолепием, чувствуешь, что прикоснулся к истории. Еще десятилетие назад название King of Fighters было у всех на слуху, а при словах «файтинг, где нужно драться на мечах» куда быстрей вспоминали Samurai Shodown и Last Blade, чем более поздний Guilty Gear.

King of Fighters изначально задумывалась как игра-мечта: грандиозный турнир, на котором сойдутся персонажи нескольких аркадных хитов SNK. К примеру, у знакомых многим Терри Богарда и Май Сирануй за плечами были выступления в файтингах Fatal Fury, а у Афины Асамии – дебют в Psycho Soldier. Вслед за выпуском, появившимся на свет в 1994 году, подоспели и другие: каждый год геймеры встречали с новой KoF. Традиция прервалась лишь в 2004 году. За двухмерной KoF 2003 лишь спустя два года последовала такая же двухмерная товарка – KoF XI. В промежутке же геймерам предложили KoF: Maximum Impact для PS2. Геймплей в ней подчинялся тем же законам, что и в классических, «плоских» представительницах жанра: свободно передвигаться по трехмерной арене не разрешалось. Но сами персонажи были выполнены в 3D, и не всем переход к полигональным моделям пришелся по душе. Нарисованные от руки спрайты многим геймерам казались симпатичнее. «Годичным» выпускам они прощали даже то, что боевая графика в них, по большому счету, почти не менялась (при том, что портреты героев менялись от выпуска к выпуску). Не зря в те времена, когда сериал был на пике популярности, SNK особенно неохотно раскрывала имена художников, трудившихся над проектами (той же политики, впрочем, придерживалась и ее соперница Capcom).

Тем не менее, казалось, что лишиться третьего измерения KoF уже не суждено. И, как выяснилось, впечатление это было ошибочным: уже в начале 2008 года SNK объявила, что ее внутренняя студия вовсю трудится над KoF XII. Видеозаписи боев из двенадцатой части публи-







ка впервые увидела на японской выставке AOU в середине февраля. Тогда сообщалось, что готовую версию следует ждать в июле. Прогнозы не оправдались: во время нашего визита в SNK на дворе – уже конец июня, а авторы еще не успели воплотить все задумки в жизнь. Как сообщает руководитель проекта, Синья Кимото, разработка завершена на 60%, и еще необходимо до конца определиться со сценарием и ростером, дошлифовать боевую систему. Кроме того, чтобы KoF XII выглядела в высоком разрешении просто сногсшибательно и вдобавок не изменяла духу сериала, всю графику – вплоть до анимированных фонов – решили перерисовать вручную. Продюсер Масааки Кукино поясняет: сперва по эскизам персонажей делались 3D-модели, затем модели переводились обратно в 2D-формат, чтобы палитра движений была более богатой. А затем художники вручную, буквально попиксельно, добавляли цвет и детали. «За день один художник успевает сделать примерно полтора фрейма, – добавляет он. – Мы знали, что процесс будет трудоемким, но хотели сделать самый лучший двухмерный файтинг».

Я спрашиваю: «А почему между KoF XI и KoF XII было такое долгое затишье? Вы все это время готовили концепцию новой игры?» Кукино улыбается: «Когда работа над одиннадцатой частью подошла к концу, мы сперва долго не могли решить, в каком ключе подать двенадцатую, какое направление избрать. Как только решили, так и принялись за дело. Но получилось, что времени между выпусками прошло немало».

В переговорной, где мы беседуем, стоят два аркадных автомата: во время интервью я то и дело посматриваю в их сторону. Раньше аркадные KoF использовали в качестве платформы Neo-Geo MVS, но с 2004 года компания отказалась от нее в пользу системы Atomiswave, а KoF XII готовит под Taito Type X2, которая по параметрам схожа с современными PC (например, поддерживает видеокарты серии GeForce 9800). К слову, Taito Type X2 в почете и у создателей Guilty Gear. На этих автоматах идут их самые свежие файтинги: Battle Fantasia с трехмерной графикой, выполненной в технике cel-shading, и BlazBlue с традиционными спрайтами.

В эпоху Neo-Geo Кукино не работал в SNK. Он уклончиво говорит, что трудился в другом издательстве. А вот Кимото может многое порассказать о ранних днях KoF, хотя в то время он не занимал руководящую должность. Вплоть до 2000 года ему поручали бета-тестирование выпусков. До геймдизайна дело дошло лишь когда SNK занялась KoF 2003.

Помимо них на встрече присутствует еще и Каору Нонака, больше известный фэнам как Нона. Он рисовал часть иллюстраций к KoF'01 и KoF'02; сейчас же отвечает за весь графический облик KoF XII. Ему помогают четыре ведущих художника: взяв за основу эскизы Ноны, они досконально прорабатывают весь мир и персонажей. Важно, чтобы все было выполнено в едином стиле, чтобы многочисленные помощники знали, что взять за образец.

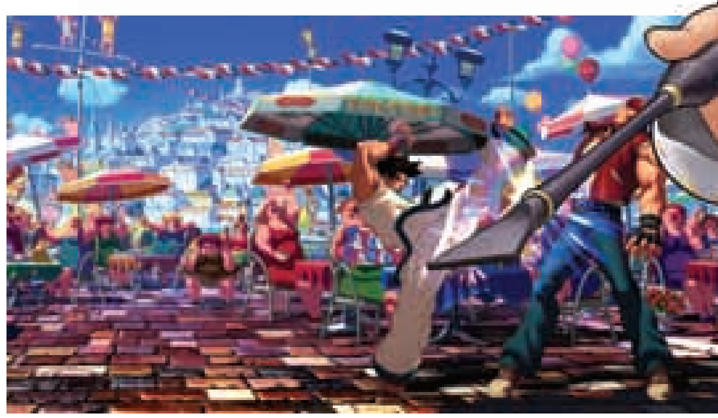
Полный список бойцов пока держится в секрете. Появятся ли в рядах знакомых героев новые лица – также секрет. Из «ветеранов» подтверждены девять: Эш Кримсон, Афина Асамия, Бенимару Никайдо, Элизабет Бланторш, Горо Даймон, Ким Кафван, Кё Кусанаги, Леона Хайдерн и Терри Богард. Афина выглядит в точности как в Psycho Soldiers: даже личико стало более детским и больше походит на оригинальный «анимешный» дизайн. Терри переодели в наряд из Fatal Fury 2. «Не могу раскрыть все причины, по которым мы вернули Терри прежний костюм, – говорит Кукино. – Отчасти мы так сделали в шутку. Но этот выбор будет непременно сюжетно обоснован!». Вряд ли в SNK хотят сделать приквел к '94: например, Элизабет перекочует в двенадцатый выпуск прямиком из KoF XI. Да и сами разработчики клянутся, что непременно состыкуют события нынешней и предыдущей части, хотя прямым сиквелом KoF XII все же не станет.

Сражения трое-на-трое вернутся. Нам разрешают убедиться в этом самолично, опробовав ранний билд. Еще в марте японский журнал Famitsu сообщал, что боевую систему основательно пересмотрят и постараются все распланировать так, чтобы ключом к победе служили не замысловатые цепочки комбо, а «угадывание намерений противника». Дескать, поединки будут более агрессивными, поскольку у игроков будет больше способов перехватить инициативу. К июню сведений не прибавилось, а персонажи на экране не демонстрируют каких-то необычных для себя навыков: разработчики открыто говорят, что разглашать замысел еще рано. Зато можно подивиться на декорации, повосхищаться тщательно вырисованными спрайтами, полюбоваться на бойцов, которые выполняют знакомые приемы. Среди арен нашлась и российская. На заснеженной площади в самом разгаре праздник: ярко светят разноцветные фонарики-гирлянды, развеваются на ветру флажки, радостно улюлюкает толпа, глядя, как на небольшом пятачке тягаются герои KoF. У зрителей сплошь красные носы и светлые волосы, кто-то держит в руках табличку с ободряющим «Я тебя люблю!» Перечитываю все по два раза: удивительно, но написано без ошибок, причем кириллицей. «Вы были в России или консультантов нашли?» – спрашиваю у создателей. Отвечает Нона: «Нет, что вы, все сами сделали – справочники помогли. Мы хотели, чтобы в этом выпуске было побольше жизнерадостных арен». В доказательство мне показывают еще один виртуальный пейзаж – Ниццу. В Ницце – солнце, пляжные зонтики и жизнерадостные толстушки за столиками кафе. Дородные дамы оказываются на редкость азартными болельщицами: потрясают пухлыми кулачками, стучат ножками, мотают головами – одним словом, всячески поддерживают сражающихся. Случайно расколошматить чей-то столик не выйдет – зрители отгорожены от участников невидимой стеной и выполняют по кругу одни и те же действия. Я удивляюсь: «А почему здесь у вас все такие пухлые?» Нона смеется и шутливо отвечает: «Такими мы себе дорогие курорты представляем».

Кимото вызывается провести с нами пару поединков и неизменно побеждает. «Интересно, а в студии проводятся свои внутренние турниры по KoF? Наверное, к вам тогда целая очередь из желающих подраться выстраивается!» – говорю я. «Да, проводятся; когда бета-тестирование KoF XI шло, соревнования устраивались постоянно, причем серьезные: с турнирной сеткой, с призами. Ко мне очередь, правда, не выстраивается. Я сразу сказал, что мастерски драться не умею, – объясняет руководитель проекта. – У нас лучше всего сейчас бета-тестеры играют, вот они – настоящие асы». Я, впрочем, не верю: зря что ли сам Кимото шесть лет пробыл бета-тестером?

Для игры, которая, согласно новым слухам окажется в аркадах уже к концу 2008 года, о KoF XII известно удивительно мало. Но при первом знакомстве она произвела на нас на редкость благоприятное впечатление: о перерисованных спрайтах я мечтала еще во времена KoF'02. Окажется ли боевая система под стать внешнему виду? Хочется надеяться, что разработчики не подведут – смогут сохранить лучшие черты прежних выпусков и одновременно разнообразить геймплей, подарив нам если не «самый великолепный 2D-файтинг next-gen поколения», то уж, по меньшей мере, интересную и запоминающуюся представительницу славного рода King of Fighters.

Внизу: Разработчики стараются чередовать города-арены так, чтобы были представлены разные страны.







Интервью: Масааки Кукино, Синья Кимото, Каору Нонака

? И в сериале Guilty Gear, и в сериале Street Fighter сейчас появились выпуски, которые используют трехмерную графику. А вы вернулись обратно к двухмерной графике, в чем причина такого решения?

Нонака: Мы считаем, что двухмерные файтинги – гордость нашей компании, и наш долг – делать такие игры в ответ на запросы поклонников. Они хотели бы видеть именно двухмерные файтинги, поэтому мы обязаны продолжать в этом ключе.

? А вам не кажется, что двухмерность ограничивает ваши возможности?

Кукино: Мы не отказываемся от 3D, но при этом чувствуем, что необходимо защищать жанр двухмерных игр. Мы считаем, что геймерам нужно то, и другое. Просто в одном проекте 2D и 3D не смешиваем.

? Какие качества вы считаете основополагающими для KoF?

Кимото: Во-первых, двухмерность, во-вторых, режим трое на трое. В третьих, сохраняем антураж: бойцы могут летать по экрану, удары сопровождаются зрелищными спецэффектами. Вот этот дух мы и стараемся оставить.

? А для какой аудитории вы делаете свою игру?

Мы хотим, чтобы играли те, кто уже давно любит KoF. Вдобавок, у нас сейчас очень впечатляющая графика, так что мы надеемся за счет этого привлечь новых фэнов.

? А каким вы видите среднестатистического поклонника KoF?

Мы не разделяем геймеров по половому признаку. Рассчитываем в первую очередь на людей, которые любят играть, хотя и, возможно, не всегда демонстрируют мастерство.

? Насколько для вас важна аркадная версия игры и почему? Я слышала, что в Японии аркады сейчас переживают не лучшие времена.

Действительно, раньше аркадные новинки любили уже за то, что графически они на голову превосходят консольные. Вдобавок, автоматы снабжались особыми контроллерами: та же DDR не сразу перекочевала на домашние приставки.

Но мы считаем, что в аркады по-прежнему ходит немало людей – в первую очередь, за живым общением. Вдобавок, очень много фанатов KoF остаются завсегдатаями аркад, так что KoF XII – это, прежде всего, подарок именно для них.

Внизу: (слева – направо): Масааки Кукино, Синья Кимото, Каору Нонака.





Слева: На прощание Нона подарил мне рисунок с Ванессой и Кинг из KoF.

? А насколько, по вашему мнению, сюжет важен для файтинга?

Кукино: Это мое личное мнение, но если проходить игру интересно и без сюжета, то тогда необязательно придумывать многотомный сценарий. Правда, мне бы не хотелось, чтобы персонажи просто обменивались отрывистыми репликами. Знаете – ни то, ни се.

? И все-таки, насколько необходим сюжетный режим в файтинге?

Кукино: Я считаю, в каждом файтинге прежде всего важны герои: они привлекают обликом, характерами, личными историями. Мы их биографии очень тщательно прорабатываем, чтобы было, чем заинтересовать игроков.

? Собираетесь ли вы ввести в KoF XII новых персонажей? По какому принципу отбираете персонажей для ростера?

Кимото: Про новых персонажей я пока ничего не могу сказать, но мы выбираем таких, которые бы не пересекались между собой, чтобы не повторялись боевые стили. Вдобавок, мы стараемся не убирать популярных бойцов.

Нонака: Если рисуем эдакого красавца, то можем ему добавить какие-то черты характера, чтобы героя сделать поинтереснее.

? С чего начинается разработка персонажа?

Сначала руководитель проекта дает довольно общие инструкции. Например, что нужен сильный персонаж или верткий. С бородой или в красной одежде. Что называется, главные штрихи. Потом Нонака-сан рисует первые эскизы, а потом уже Кимото-сан вместе с ним выбирает нужную иллюстрацию из нескольких, идет доработка дизайна.

? То есть, выходит, боевой стиль – последнее, что вы решаете?

Нет, все такие указания сразу даются. Например, что персонаж – боксер.

? А как вы подходите к редизайну популярных персонажей – Терри, например, или Май?

Нонака: Все зависит от концепции. У нас есть «симулятор знакомств» с Май: там Май – секретарша, и мы ей сделали такое личико, что с ней психологически проще роман закрутить.

? Нонака-сан, а вы держите в уме японок, когда рисуете героинь вроде Май?

Я, честно говоря, не думаю, какой национальности человек – главное, чтобы он сбалансированно выглядел на экране, гармонировал с остальными. Конечно, когда лицо рисую, держу в уме, что, например, по замыслу, герой – американец, но все-таки для меня главное, чтобы он смотрелся органично среди других персонажей. Мы, кстати, видели фото французских косплеерш Май – очень достойно у них все вышло. На российский косплей героев KoF нам, кстати, тоже было бы интересно посмотреть!

? А гостевых персонажей вы не думали сделать? В Soul Calibur, например, появились Йода и Вейдер.

Когда мы трудимся над проектом, то думаем – вот здорово было бы добавить такого-то героя или такого-то. Но потом, когда сюжет вырисовывается, становится очевидно, что добавить кого-то уже сложно. А еще если этот персонаж себя толком не проявит, игроки разочаруются.

? В KoF XI вы полностью поменяли состав tag teams. Почему вы так поступили?

До этого у нас все знали, что ждать от команд, кто именно с кем в паре, – все себя чувствовали спокойно. И мы решили геймерам сюрприз преподнести, удивить их. Перетасовали героев, чтобы игра по-новому выглядела.

? А о боевой системе KoF XII что-нибудь рассказать можете?

Основные правила боев не изменились, но мы еще рассматриваем некоторые новые варианты. Подробности сейчас разглашать еще рано.

? А не получится, что фэнам – тем, кто давно знает KoF, – придется из-за этих новых элементов переучиваться играть за любимых персонажей?

Кукино: Конечно, я очень переживаю – наверняка найдутся люди, которые новинку возненавидят. Но лично считаю так: KoF XI была очень хорошей, но это не значит, что KoF XII не может быть другой. Конечно, основы остаются всегда, однако мы не хотим менять только персонажей, оставляя весь геймплей прежним. Важно еще и механику пересматривать.

? Собираетесь ли вы ввести кастомизацию персонажей?

По сравнению с предыдущими играми ничего не изменится. Дело в том, что в 3D-игре ввести разнообразные костюмы и аксессуары для героев не так сложно, а в 2D пришлось бы перерисовать абсолютно все спрайты. И если бы мы делали трехмерную игру, то, конечно, подумали бы насчет кастомизации. Но все-таки в двухмерной графике – свои прелести, в трехмерной – свои, и нужно показывать именно эти достоинства.

? А вы уже определились с платформами, на которых игра выйдет?

Помимо аркадной версии, мы думаем над консольной. Мы не можем сказать, какую именно приставку выберем, но это та, которая позволяет очень удобно в онлайне матчи проводить.

? Интересно! Та же Xbox 360, например, в Японии не очень популярна…

Xbox 360 для нас сначала была незнакомой консолью, с ней все было непонятно… Конечно, у нас она не очень популярна, зато в Европе и Штатах более успешна, а значит, если мы будем делать игры для Xbox 360, то их опробуют заокеанские геймеры, и наши произведения, возможно, приобретут всемирную известность.



? Вы упомянули, что в KoF XII будут онлайновые возможности. Можете ли вы что-то сказать насчет того, как эти онлайновые режимы будут выглядеть для игроков с разным уровнем качества связи?

Мы будем стараться работать так, чтобы поиграть смогли все. Пока сложно рассказать подробности.

? А что сейчас происходит с ответвлением Maximum Impact? Ведь Фалькун-сан (продюсер и дизайнер Maximum Impact – *Прим. ред.*) ушел из SNK…

Мы не занимаемся Maximum Impact, так что комментариев дать не можем. **СИ**

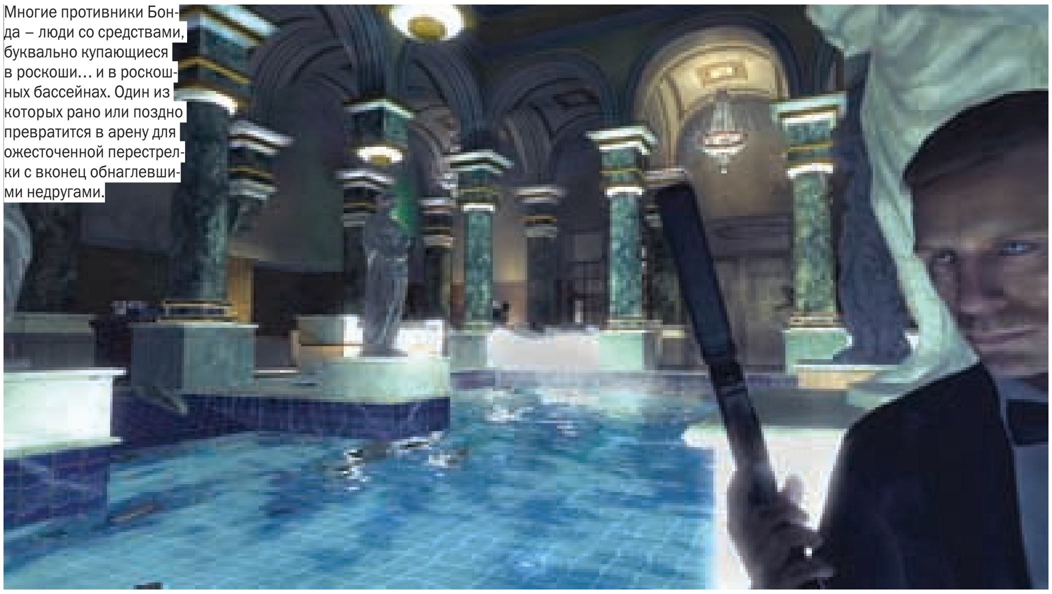

АНАБИОЗ
СОН РАЗУМА
ФИРМА «1С»
THE WAY
NVIDIA.
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2007 Action Forms ltd. Все права защищены. РЕКЛАМА

ЭТО ИНТЕРЕСНО



БЕЗ ПЯТИ БОНД Первые игры о похождениях Джеймса Бонда появились в 1983 году, хотя еще за два года до этого компания Sega выпустила проект под названием 005, где главным героем также был шпион с лицензией на убийство. Причина для изменения названия тривиальна – руководство Sega просто-напросто не захотело выплачивать отчисления правообладателям. Впрочем, те игры уже давно забыты, помнят о них лишь немногочисленные энтузиасты. А настоящая «игровая» слава пришла к агенту 007 лишь в 1997 году, с появлением GoldenEye 007 на Nintendo 64.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Многие противники Бонда – люди со средствами, буквально купающиеся в роскоши… и в роскошных бассейнах. Один из которых рано или поздно превратится в арену для ожесточенной перестрелки с вконец обнаглевшими недругами.



ТЕКСТ

Алексей Голубев

› Quantum of Solace

Чувство долга и жажда мести. Желание защитить интересы страны и стремление свести личные счеты. Проект Quantum of Solace обещает показать нам Джеймса Бонда таким, каким игроки его еще никогда не видели – бесконечно жестоким, но оттого особенно человечным.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Nintendo DS, PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo Wii
Жанр: shooter.first-person
Зарубежный издатель: Activision
Российский издатель: «Новый Диск» (PC)
Российский дистрибьютор: «СофтКлаб» (PS2, PS3, Xbox 360)
Разработчик: Treyarch (PS3, X360), Beenox (PC, Wii), Eurocom (PS2), Vicarious Visions (DS)
Количество игроков: до 12
Дата выхода: 31 октября 2008 года (Европа)
Онлайн: http://007thevideogame.com
Страна происхождения: США

Более пятидесяти лет на службе Ее Величества. Длинный перечень блестящих побед в борьбе против КГБ, русской мафии и международных террористических группировок. Еще больший – успехов на фронте любовном. Бесчисленная вереница опаснейших приключений и неизменные плоские шуточки в самых безвыходных ситуациях – Джеймс Бонд снова и снова меняет внешность, но в душе остается прежним. Какую бы задачу ни поставило перед ним не слишком дальновидное руководство, Бонд готов ее выполнить, чего бы это ни стоило. Даже если речь идет о покорении игровой индустрии, с которой у агента 007 в последние годы сложились несколько натянутые отношения.

Многие из нас до сих пор помнят триумф GoldenEye 007 от английской Rare. Но мы также помним, что она в прошлом году отметила десятилетний юбилей и с момента ее появления на магазинных полках сменилось уже два поколения игровых платформ. Между тем потомки GoldenEye – хотя среди них были и весьма достойные игры – так и не смогли добиться схожей популярности. Даже участие могучей Electronic Arts не исправило положение, а скорее наоборот – усугубило кризис. Что, впрочем, не помешало издательству Activision, разжившемуся соответствующей лицензией, попытать счастья там, где у других не вышло. Благо, и повод для этого появился отличный.

В ноябре на широких экранах стартует новый полнометражный фильм о приключениях агента 007, «Квант милосердия» – финансовая судьба которого никаких сомнений не вызывает. Так может быть, и виртуальной версии будет сопутствовать успех? Почти наверняка! Другой вопрос, станут ли хорошие продажи интерактивного «Кванта» следствием киношумихи, или же заявленная для PC и большинства современных консолей игра будет и сама по себе представлять хоть какую-то художественную ценность. Ответ мы, вероятно, получим только после выхода Quantum of Solace в продажу. А пока можем лишь строить догадки, анализируя известные на сегодняшний день факты, любуясь скриншотами и просматривая по десятому разу видеоролики.

Дешифратор

Оригинальный сюжет «Кванта милосердия» продолжает историю из фильма «Казино Рояль», по которому, если кто запамятовал, игру никто сделать так и не удосужился. Стало быть, есть повод освежить в памяти кое-какие сюжетные подробности.

Итак, на определенном этапе своей нелегкой службы Джеймс Бонд столкнулся с мастером финансовых махинаций и по совместительству заядлым карточным игроком по имени Ле Шифр. Упомянутый господин привлек внимание Бонда и всей английской разведки вследствие того, что имел обширные связи в преступном мире, к тому же не стеснялся спонсировать террористические акты и тому подобные безобразия. Как бы то ни было, в результате некоторых драматических событий Ле Шифр не только проиграл крупную сумму за карточным столом, но и отдал Богу душу – уступив место своим коллегам из таинственной организации «Квант». Оставшись без Ле Шифра, данная организация не утратила боевой пыл. Более того, ее агенты умудрились проникнуть в ряды МИ6 и ЦРУ, получая всю необходимую информацию, так сказать, из первых рук. Кроме того, на сцене появляется и некий Доминик Грин – еще один финансист на службе «Кванта», с видами на военный переворот в Боливии. Как видите, перед Бондом открывается широчайший простор для деятельности: от бравого агента требуется и предателей отыскать, и не в меру прыткого олигарха приструнить. Да и о кое-каких личных мотивах 007 забывать не следует – в финале «Казино Рояль» он потерял возлюбленную и горит желанием отомстить.

Хронопутаница

Многократно упомянутый «Казино Рояль» мы вспоминаем не зря. Дело в том, что руководство Activision, получив право на разработку Quantum of Solace, решило убить двух шпионов сразу – и, фактически, выпустить две игры под одной вывеской. Каким образом? Да очень просто – событиям «Казино Рояль» в новом проекте будет уделено не меньше внимания, чем противостоянию Бонда и Доминика Грина, причем уже сейчас известно, что отдельные эпизоды не следуют друг за другом в хронологическом порядке, а сменяют друг друга… произвольно. Таким образом, по мнению авторов, пользователь получит более полное представление о происходящем, время от вре-



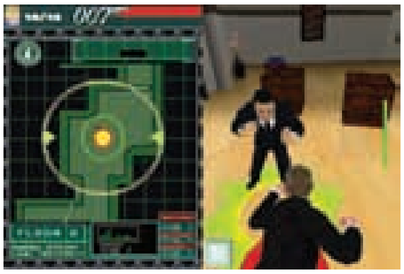
Справа: Стрельба в закрытых помещениях, с одной стороны, позволяет палить почти вслепую – до цели-то ведь всего ничего, – но в то же время и самого Бонда превращает в удобную мишень для многочисленных агентов «Кванта».

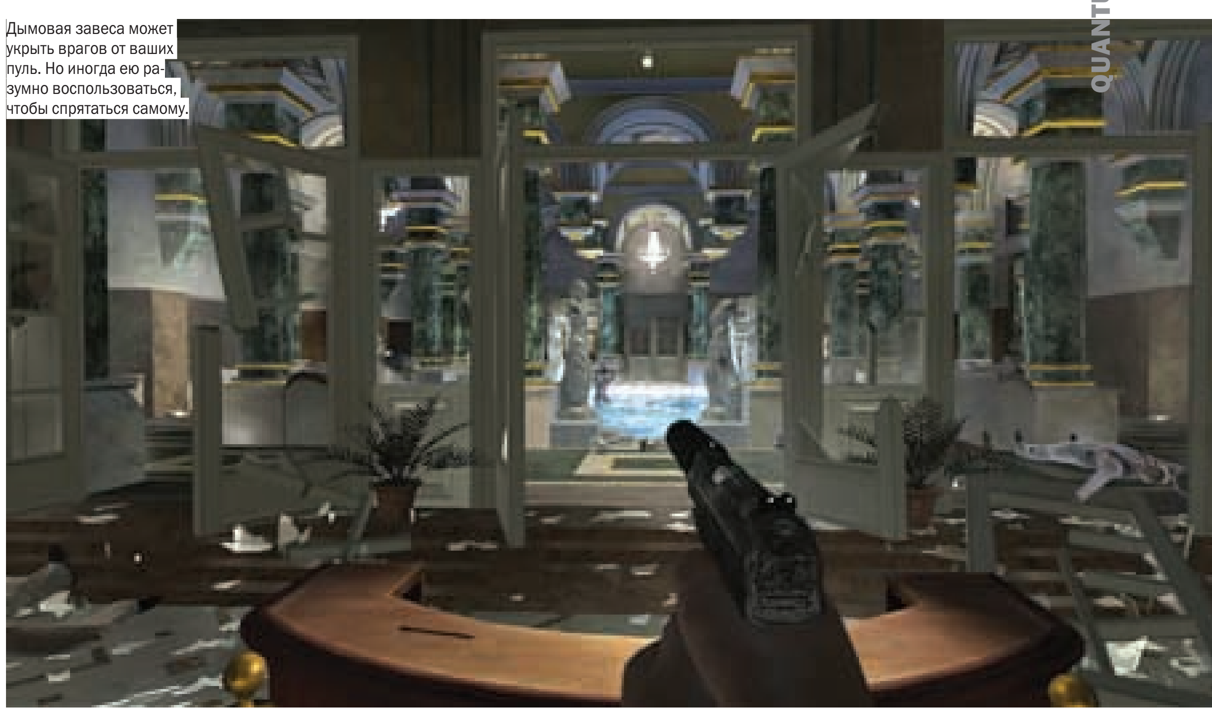
КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Джеймс Бонд ушел от Electronic Arts ради крепких объятий Activision, с помощью которой, очевидно, надеется вернуть себе былую славу и популярность, стремительно убывающую после появления легендарной GoldenEye 007.

ЧЕГО ЖДЕМ? Полноценного возвращения Бонда на игровые платформы – с жаркими перестрелками, стремительными погонями и грамотным использованием stealth-элементов. Против хорошей графики тоже возражать не станем.

ЧЕГО БОИМСЯ? Традиционно халатного обращения с кинолицензиями, путаного сценария и вялого игрового процесса, способного угробить любой шутер от первого лица. Число заявленных версий вызывает некоторые опасения.

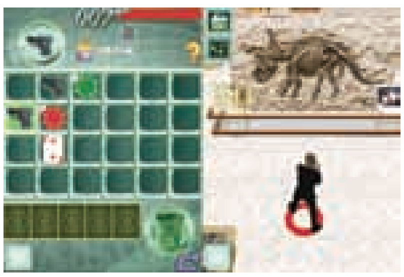




Дымовая завеса может укрыть врагов от ваших пуль. Но иногда ею разумно воспользоваться, чтобы спрятаться самому.

Вверху: Когда дело дойдет до рукопашной, камера возьмет дерущихся крупным планом. Хотя, право слово, лучше бы этого не надо...

Внизу: В зависимости от желания игрока, верхний экран Nintendo DS может стать хоть картой, хоть инвентарем. А может, и еще чем.



мени совершая вынужденные «путешествия» между недалеким прошлым и суровым настоящим. Впрочем, многочисленные противники не слишком-то обрадуются вашему появлению независимо от места и времени.

Агент от первого лица

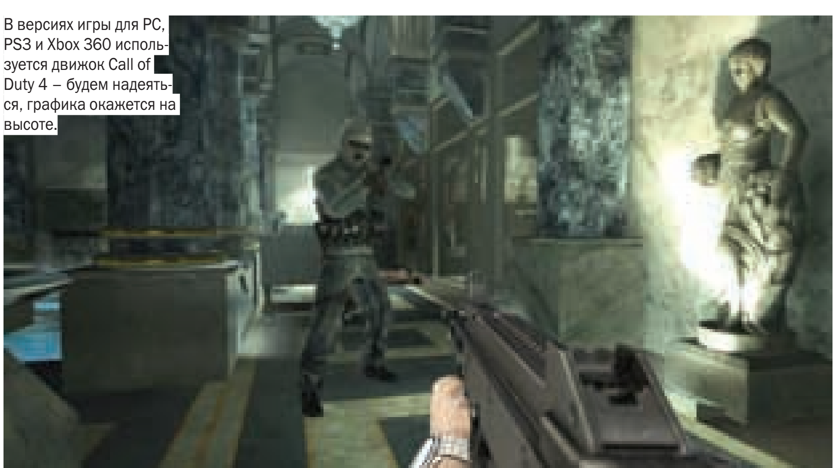
С точки зрения жанра Quantum of Solace вновь пытается вернуть Бонда к шутерам от первого лица: большую часть времени вы будете наблюдать за происходящим на экране глазами главного героя. От «взгляда со стороны», впрочем, тоже решили не отказываться: ему не раз найдется применение в тех случаях, когда 007 решит воспользоваться укрытием, а также в QTE-эпизодах, где от вас потребуется быстро нажимать на нужные кнопки в нужный момент. Что до игрового процесса в целом, то его обещают сделать не только увлекательным, но и разнообразным, ведь и рабочие будни Бонда едва ли можно назвать рутиной. Стремительные погони сменяются ураганными перестрелками, перестрелки – короткими, но жестокими рукопашными схватками. То приходится идти напролом, безжалостно подавляя любое сопротивление, то вдруг от главного героя требуют быть тише воды, ниже травы, и встреченных недругов обезвреживать по старинке, переломом шейных позвонков. Милосердие агенту Ее Величества чуждо, да к тому же неуместно: противники, едва завидев Бонда, открывают огонь на поражение, не тратя время на выяснение личности. И, в конечном счете, выигрывает тот, кто успеет выстрелить первым.

Выиграет ли сам Бонд от сотрудничества с Activision? Издатель всеми силами демонстрирует, что иначе и быть не может. Ну а мы надеемся, что «Квант милосердия» оправдает не только чаяния издателя, но и наши с вами. **СИ**

РУКОВОДСТВО ACTIVISION, ПОЛУЧИВ ПРАВО НА РАЗРАБОТКУ QUANTUM OF SOLACE, ПО СУТИ РЕШИЛО ВЫПУСТИТЬ ДВЕ ИГРЫ ПОД ОДНОЙ ВЫВЕСКОЙ.

Много Бонда из ничего

Как мы уже упомянули, Quantum of Solace должна появиться на нескольких платформах разом. Первым делом, конечно, на PC, PlayStation 3 и Xbox 360, но не забыли также о Wii и DS, и даже PlayStation 2 не останется в стороне от шпионского праздника жизни. Правда, на разработку стольких версий сил одной студии никак не хватит – обязанности пришлось разделить. Приоритетные, с точки зрения издателя, версии для PlayStation 3 и Xbox 360 поручили многоопытному коллективу Treyarch, основанному еще в 1996 году, а с 2001 перешедшему под крыло Activision. Студия успела отметиться несколькими версиями Spider-Man для различных платформ (включая замечательную Ultimate Spider-Man образца 2005 года), Call of Duty 2: Big Red One и Call of Duty 3. На благо владельцев PlayStation 2 трудилась также достаточно известная студия Eurocom, тогда как интересы поклонников PC и Wii отстаивали сотрудники малоизвестного коллектива Beenox. Зато версия для DS угодила в руки многоопытной Vicarious Visions, в свое время прославившейся переносом Doom 3 на Xbox.



В версиях игры для PC, PS3 и Xbox 360 используется движок Call of Duty 4 – будем надеяться, графика окажется на высоте.



ЭТО ИНТЕРЕСНО

РАЗРАБОТЧИК Расположенная в штате Иллинойс компания Volition существует уже более десяти лет. Ее наиболее известные продукты входят в сериалы Descent, Red Faction, а также Saints Row. Две части этого бандитского клона GTA – пока единственные игры, выпущенные компанией для консолей нового поколения. Логично предположить, что если физический движок Red Faction: Guerrilla хорошо себя зарекомендует, его могут в той или иной форме перенести в Saints Row 3. Вот будет веселуха!

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

› Red Faction: Guerrilla

PC
PS3
XBOX 360

Когда-то давно, много лет назад, Red Faction была шутером от первого лица с уникальным физическим движком Geo-Mod. Времена изменились, и нынешняя третья часть – игра с видом «из-за плеча», свободным геймплеем а-ля Mercenaries, но опять с одним из лучших физических движков в мире. И еще, Guerrilla – это не «горилла». Guerrilla – это «партизан».



ТЕКСТ
Игорь Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, PC
Жанр:
shooter.third-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
THQ
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Volition
Количество игроков:
до 16
Дата выхода:
начало 2009 года
Онлайн:
http://redfaction.com
Страна происхождения:
США

Red Faction, если помните, всегда была игрой про шахтеров. Уже в самой первой части пролетариат поднимал оружие против жирующих капиталистов и нечистоплотных управленцев. В конце концов злодейская Ultor Corporation оказалась повержена, а бравые ребята из EDF (Earth Defense Force, Силы Обороны Земли) вытащили героев из Самой Большой Переделки. Прошло полвека, и марсианские шахтеры вновь оказались в безвыходной ситуации. Некогда либеральная EDF превратилась в тоталитарный кошмар, и рабочим ничего не остается, кроме как снова поднять восстание. Обернув кувалды и отбойные молотки против угнетателей, они собирают новую, партизанскую «красную армию». А дальше... А неизвестно, что дальше. Знаем только, что всю игру предстоит любоваться героической спиной низкооплачиваемого, а потому на весь мир обиженного шахтера Алека Мейсона.

Время от времени ему будут помогать товарищи из сопротивления. Перед ними – сто с лишним квадратных километров целины, и все – под властью злодейской EDF. Боевые действия ведутся широким фронтом, шахтеры постепенно освобождают красную планету, и Алек – лишь небольшой винтик в машине восстания. Чем серьезнее ваши успехи, тем больше жителей захотят встать под ваши знамена и поднять оружие против EDF. По радио Алеку то и дело приходят сообщения, что, мол, идет бой, нужна помощь. А вот с сюжетными заданиями на данный момент – неясность, и о центральной истории разработчики пока предпочитают помалкивать. Зато на прошедшей E3 показывали миссию, в которой нужно сесть за турель бронированного мотоцикла и, пока напарник ведет машину, нанести EDF ущерба на двенадцать миллионов долларов. Техники в игре вообще много, и ее можно запросто угнать у любого встречного. А вот другое задание: разрушить солдатский барак при помощи одной шахтерской кувалды. Это не просто возможно, это жизненно важно, ибо передовая система разрушений уже больше пяти лет служит визитной карточкой сериала Red Faction.



В космическую эпоху даже шахтеры пристрастились к высоким технологиям. Долой булыжники! Кувалда – оружие пролетариата.

Разработчики уверены, что лозунг «любое строение можно разрушить» – для неудачников, вроде Battlefield: Bad Company или Mercenaries 2. В Red Faction: Guerrilla все наоборот. Здания упорно остаются стоять, они подчинены нормальным законам физики. Вы можете выпустить пять ракет в одну точку и лишь проделаете сквозную дыру через перегородки. Можете заминировать целую стену, подорвать заряды и обнаружить, что здание совсем не намерено рушиться. Вы с удивлением понимаете, что перед вами не просто трехмерные модели, а сооружения, построенные согласно архитектурным принципам. Дизайнеры уровней из Volition говорят, что Red Faction: Guerrilla полностью изменила их отношение к работе: недостаточно «вытесать» в редакторе красивый и привлекательный небоскреб, приходится продумывать и расставлять невидимые для игрока несущие конструкции, по-настоящему «строить» его. Если этого не сделать, здание «складывается», как только вы запускаете игру. И наоборот, если игрок знает слабые места строения, развалить его – плевое дело. Первая атака рушит бетон, но дом держится за счет железной арматуры. Избавьтесь от арматуры по одной стороне многоэтажного здания – и оно рухнет, как подрубленное дерево. Разработчики демонстрировали и такой трюк: заезжаешь на мост на грузовике, выходишь из машины, достаешь кувалду. Проделываешь аккуратную окружность из отверстий в бетоне. Ничего не происходит: получившийся бетонный блин удерживают стальные стержни. Раскладываешь по ним взрывчатку, отходишь на безопасное расстояние, активируешь – и машина вместе с куском дорожного полотна ухает вниз, на головы незадачливых солдат EDF. Система разрушений в Red Faction: Guerrilla настолько подробна и

В наши дни сложно найти игру, в которой персонажи не липли бы к укрытиям, как мухи к котлетам. Даже Нико Белик в GTA IV и сталкеры в отечественном «Чистом небе» приноровились прислоняться спиной к преградам, а в продвинутой Metal Gear Solid 4 Старый Снейк встает к стенам лицом – так удобнее выглядывать и вести огонь. Не обойдется без системы укрытий и Red Faction: Guerrilla, причем движок будет постоянно следить – а не разрушит ли кто стеночку, за которой вы устроились? Специальную кнопку для игры в прятки авторы отводить не намерены; достаточно подойти поближе к укрытию, и Алек автоматически «приклеится» к поверхности. Из-за нее можно выглядывать, стрелять вслепую или прицельно. Покинет безопасное место герой тоже сам собой – достаточно нажать аналоговую рукоятку геймпада в направлении от стены. Все это на словах напоминает какую-нибудь Gears of War, но не забудьте: в Red Faction затяжной позиционный бой можно быстро прекратить, разнеся укрытие врага в щепки.



В сетевой игре десять человек оказываются на постоянно изменяющемся уровне. Что тут начинается...

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ Новая часть Red Faction совершенно не похожа на предыдущие: и не FPS, а TPS, и не в коридорах, а на поверхности Марса, и не по уровням, а со свободным геймплеем. Одно осталось неизменным – шикарная система физически верных разрушений.

ЧЕГО ЖДЕМ? Лучшей и наиболее подробной системы разрушений из всех, которые когда-либо появлялись в видеоиграх. Заодно хотим посмотреть на то, как Volition подойдет к свободному марсианскому геймплею.

ЧЕГО БОИМСЯ? Того же, чего и во всех остальных «свободных» играх – напихают массу всего, а в одну грамотную игру оно и не сложится. Или вдруг из-за масштаба событий придется пожертвовать качеством игровой механики.



Слева: Red Faction: Guerrilla – первая игра в сериале, где используется вид от третьего лица.



Внизу: Оружие пролетариата будущего работает безотказно. Один удар – один фраг.

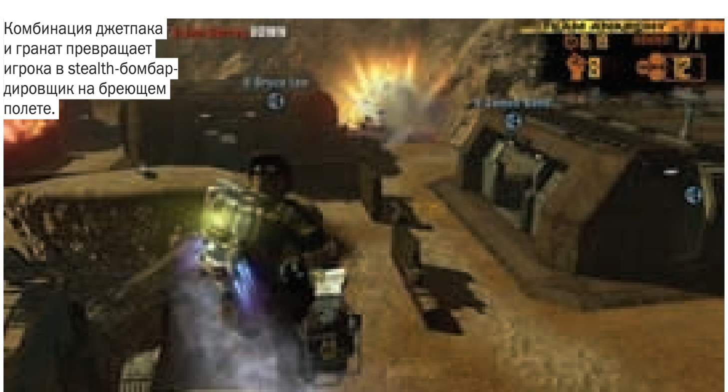
ОБЕРНУВ КУВАЛДЫ И ОТБОЙНЫЕ МОЛОТКИ ПРОТИВ УГНЕТАТЕЛЕЙ, ШАХТЕРЫ СОБИРАЮТ НОВУЮ, ПАРТИЗАНСКУЮ «КРАСНУЮ АРМИЮ».

настолько жизненна, что описывать ее словами – пустое дело. После многих десятков игр с физикой разной степени фальшивости от достижений Red Faction хочется отмахнуться, как от очередной PR-акции. Не надо отмахиваться. Стоит самому увидеть, как тяжелый грузовик прокладывает себе путь через шахтерские времянки, добирается до здания администрации, пробивает первую стену и утыкается кабиной в следующую, и только тогда понимаешь, чего удалось достичь разработчикам.

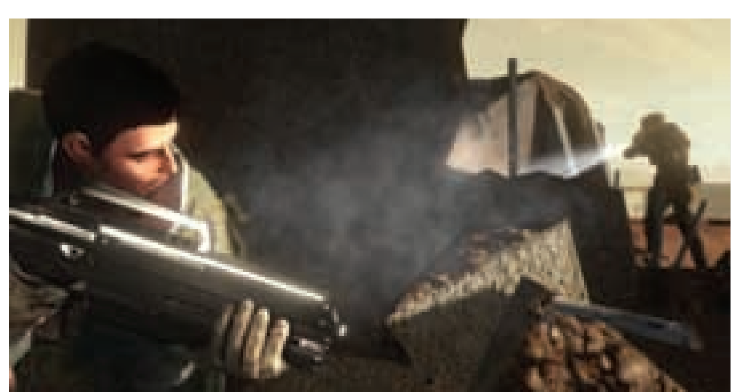
Одиночная кампания – важная, но не единственная часть игры. Авторы уделяют внимание и мультиплееру. В середине этого года состоялся закрытый многопользовательский бета-тест под Xbox 360. В сетевой игре действие происходит не в «общем» мире, а на небольших специальных картах. Сколько бойцов удастся собрать на одном уровне, пока неясно: авторы ориентируются на шестнадцать человек, но могут ограничиться и дюжиной. В мультиплеере используется тот же физический движок, лишь немного упрощенный – практика показывает, что как только десять человек с гранатами оказываются в жилом микрорайоне, начинается такая вакханалия, с которой игре справиться непросто. Известные на данный момент режимы – командный Deathmatch, захват территорий и любопытный Wrecking Crew. Здесь несколько человек должны нанести наибольшее количество ущерба расставленным по уровню башням. Одному не под силу свалить такие махины, приходится работать в команде, чтобы совместными усилиями достичь успеха. В мультиплеере будет использоваться какая-то система опыта, но ее разработчики держат в секрете и пока никому не показывают.

На скриншотах мы видим стартовую область – унылые и пустынные ландшафты красной планеты. Здесь разбросаны рудники и здания EDF, лишь изредка встречаются гражданские жители на своих автомобильчиках. Ближе к середине игры Алек увидит зеленые области планеты, подвергшиеся терраформированию, попадет в крупные города, где спортивные автомобили снуют меж современных небоскребов. Все это можно испортить, поломать и разрушить весьма убедительными способами, но наибольшей загадкой для нас по-прежнему остается сценарий Red Faction: Guerrilla – игры сериала всегда славились захватывающим сюжетом. Его все еще держат в тайне, но не стоит забывать о тех возможностях, которые открывает физический движок. Несомненно, авторы воспользуются ими, чтобы рассказать историю. Но как именно? **СИ**

Внизу: Солид Снейк уже научился прятаться лицом к укрытию, а марсианские шахтеры действуют по старинке.



Комбинация джетпака и гранат превращает игрока в stealth-бомбардировщик на бреющем полете.



ЭТО ИНТЕРЕСНО

CREATIVE ASSEMBLY известна в первую очередь сериалом Total War, но стратегии – не единственный ее конек. Компания была основана еще в 1987 году и успела вдоволь поработать на EA, выпустив парочку спортивных игр. В 2005 Creative Assembly была выкуплена издательством Sega и, помимо прочего, выпустила под новым руководством средненький консольный экшн Viking, после которого и принялась за работу над Stormrise.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

PC
PS3
XBOX 360



Вверху: Пока вы лично управляете солдатами у самой земли, вражеский командир, возможно, преспокойно раздает приказы с крыши какого-нибудь здания.

НА ГОРИЗОНТЕ



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

› Stormrise

В 2008 году не ожидаешь увидеть в пресс-релизе заявление: «Впервые в жанре – полное 3D!», а ведь именно так позиционируют свой новый проект отцы-основатели Total War, линейки вполне себе объемных стратегий. И к их словам привыкли прислушиваться.



Надо думать, вот таких гигантских крабов (или это паук?) Сай и будут направлять на тяжелые танки Эшелона.

Вы замечали, что в большинстве RTS действие происходит в одной плоскости, как на доске с фигурами? Годы прошли, а стратегии так и остались «шахматами в реальном времени». E2-E4, зерглинги съедают отряд морпехов и угрожают королю.

В Stormrise все будет иначе: здесь камера не парит над полем боя, а висит за спинами ваших солдат – отсюда и заявления о полном 3D. Разработчики шутят, что им и «туман войны» при таком раскладе не нужен: «на том краю» все равно ничего не разглядеть. Вы – игрок – видите то же, что и ваши юниты, а потому разведка становится важным элементом стратегии. Сами понимаете, при таком подходе в чистом поле драться скучно, поэтому бои авторы решили проводить на узких улочках городов постапокалиптического мира. Причем отряды не только двигаются по земле, но и прыгают с одной крыши на другую, парят над улицами и прячутся в подземных тоннелях.

Как человечество дошло до такой жизни, нам не объясняют. Не очевидно даже то, что действие развернется именно на Земле – на это лишь тонко намекает трейлер. Ясна только политическая ситуация: нет больше стран и национальностей, мир расколот на два враждующих лагеря. Первые – те, кто пережил катаклизм, мутанты, навсегда лишившиеся человеческого облика. Это быстрые и сильные, но плохо вооруженные Сай. Местные Зерги, если угодно. Вторая сторона – Эшелон, бывшая элита общества, которая избежала последствий катастрофы, спасшись в криогенном сне. Они остались обычными гомо сапиенс – слабыми и малочисленными, – зато с самым продвинутым вооружением. Продолжая аналогию, это здешние Протоссы.

Но одним сюжетом и хорошей тактикой в наше время стратегиям не отделаться. Как и Tom Clancy's EndWar, Stormrise разрабатывается в первую очередь для консолей (PC-версия, впрочем, тоже непременно появится), а под вкусы этой аудитории подстроиться непросто: приходится добавлять экшна и делать игру пусть и проще, но напряженнее. Да и с управлением в консольных стратегиях всегда проблемы. В EndWar с этими недугами разобрались, добавив голосовые команды. Авторы же Stormrise построили весь геймплей вокруг обычных контроллеров PS3 и Xbox 360. Разработчики из Creative Assembly плюнули на все предыдущие попытки сделать консольные RTS и решили собрать схему управления с нуля. Юниты перемещаются левой рукояткой, при этом кнопкой A (на Xbox 360) подтверждается выбор. Чтобы сменить отряд, а с ним передвинуть и камеру, вы вращаете правую рукоять, выбирая солдат на радаре. В пылу боя есть резон использовать и альтернативный способ: резко дергать рычажок в сторону, мгновенно наводясь на ближайший юнит. Таким образом можно переключаться между отрядами на любой высоте – с разведчиков на крыше одним движением вы переходите к пехоте в тоннелях.

Но передвигать отряды удается и не переводя на них камеру. Просто поднимите один из юнитов повыше и управляйте от его лица действиями союзников. Удобно, но не слишком практично – рано или поздно враг заметит «командирский» юнит и в лучшем случае его разбомбит. В худшем – вычислит слепую зону и тихо обойдет ваши силы с тыла.

Управление прекрасно подстроено под необычную камеру, которая и даст Stormrise главные тактические возможности. Чтобы выследить врага, придется направлять юниты в разведку и расставлять дозорных. И только представьте, какая благодать для засад!



Чтобы увидеть поле боя с привычного для стратегий ракурса, вам придется забросить кого-нибудь на крышу ближайшего дома.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
strategy.real-time.sci-fi
Зарубежный издатель:
Sega
Российский издатель:
«Софт Клаб» (PC)
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб» (PS3, Xbox 360)
Разработчик:
Creative Assembly
Количество игроков:
до 8
Дата выхода:
будет объявлено в 2009 году
Онлайн:
www.sega.com/stormrise
Страна происхождения:
Австралия, Великобритания

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ RTS от корифеев жанра, заточенная специально под консоли. Камера здесь автоматически подъезжает к выбранному юниту и отказывается от него отрываться. Это, по задумке авторов, должно дать игрокам простор для оригинальных тактических маневров.

ЧЕГО ЖДЕМ? Удобного управления («создано специально для консолей»), широких тактических возможностей при поддержке необычного для жанра положения камеры, онлайновых битв ввосьмером и кооперативного режима в придачу.

ЧЕГО БОИМСЯ? Юниты пока плохо анимированы, а солдаты выглядят армией клонов. Новаторское управление может оказаться неудобным, враждующих сторон маловато, а графика не поражает воображение.



Солдаты враждующих сторон на вид не сильно отличаются друг от друга. Вот это, например, Эшелон, а Сай серым костюмам предпочитают коричневые. Выбор расцветок достоин игры нового поколения...

КАМЕРА В STORMRISE НЕ ПАРИТ НАД ПОЛЕМ БОЯ, А ВИСИТ ЗА СПИНАМИ ВЫБРАННОГО ВАМИ ОТРЯДА СОЛДАТ.

Незаметно окружайте врагов в глухих переулках, нападайте с крыш или прячьтесь в траншеях. В этой игре два стратега могут водить свои армии с разных сторон одного дома, и так и не заметить друг друга! Похоже, все это серьезно изменит привычный RTS-геймплей.

Со стороны система управления кажется довольно громоздкой, но сами создатели – между прочим, корифеи жанра! – ею весьма довольны. Ну а для финальной оптимизации пригласили маститого киберспортсмена из Австралии, Санатану Мишру (между прочим, шестое место по Warcraft III на недавнем всемирном чемпионате Blizzard). Эксперту все нравится: он говорит, что с контроллером Xbox 360 играть даже удобнее, чем с мышкой. Ему, впрочем, за это деньги платят, так что не станем торопиться с выводами.

Как вы заметили, ни о какой постройке зданий и речи не идет – игра нацелена только на прямолинейные и интенсивные бои. На стычки и брошены все силы: у сторон будет по девять юнитов, каждый в трех модификациях. Эшелону достанутся шагающие роботы, вертолеты и танки, а Сай поведут в битву гигантских монстров и мутантов. У каждой боевой единицы есть по несколько атак и весьма оригинальные «спецприемы»: некоторые отряды Сай могут, например, управлять разумом врага и временно обращать его солдат на свою сторону, другие – вызывать на помощь маленьких монстров.

В каждой из миссий сражения ведутся за контроль над стратегически важными точками. Захватили одну из них – и вам стабильно поступают ресурсы, на которые можно покупать новые армии и апгрейдить старые.

Не обойдется и без мультиплеера: в здешних битвах смогут участвовать до восьми игроков одновременно, а подключаться к матчам позволено хоть в самом разгаре, так же свободно их покидая. Обещают и кооперативную кампанию – как онлайновую, так и через split-screen. До чего дожили: в стратегию теперь играем с разделенным экраном! Думается, так управлять отрядами будет не больно удобно.

Одна беда: многопользовательские битвы «четыре на четыре» слабо вяжутся со столь маленьким количеством сторон. Возможно, скоро анонсируют и другие расы, но пока молчок: две и баста.

И хотя до релиза времени еще порядочно, авторы уже продемонстрировали Stormrise в Лос-Анджелесе и Лейпциге. Сыграть, однако, так и не разрешили. Но это и не страшно – просто пока еще слишком рано. Неясно даже, поспеет ли игра в будущем году, ведь дата выхода до сих пор не объявлена. **СИ**

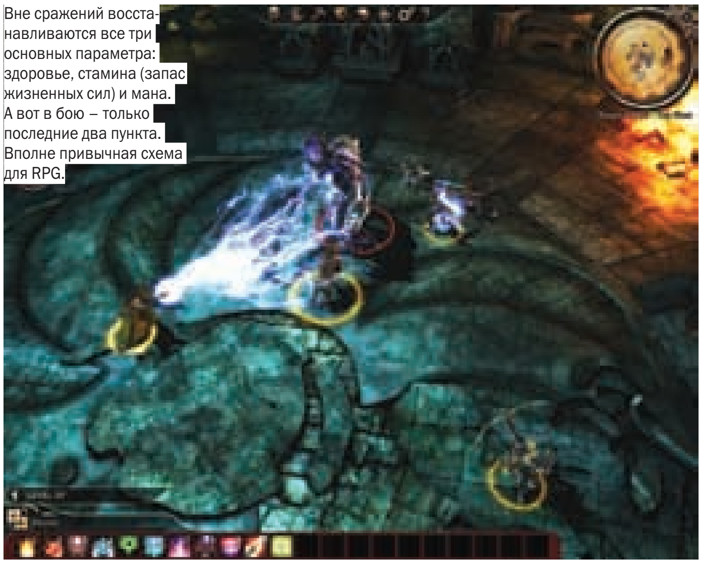


Декорации кажутся вполне земными, а вот местное население, Сай, на людей уже не похожи.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

Едва ли не каждый проект BioWare удостаивается титула «игра года». Дебютом студии был симулятор боевого робота Shattered Steel (1996), первая не-RPG в их послужном списке. Второй (и пока последней) стал экшн MDK 2 (2000). Кроме того канадцы работали над сериалами Baldur's Gate и Neverwinter Nights, играми Star Wars: Knights of the Old Republic (2003), Jade Empire (2005), Mass Effect (2007). Настоящим сюрпризом стал анонс Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood для DS. Когда вы будете читать эти строки, она уже наверняка увидит свет.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Вне сражений восстанавливаются все три основных параметра: здоровье, стамина (запас жизненных сил) и мана. А вот в бою – только последние два пункта. Вполне привычная схема для RPG.



Вверху: Некоторые противники имеют уникальную анимацию для атак: например, гиганты способны схватить ваших героев и с размаху грохнуть оземь. Или сжать их тело до хруста костей.



ТЕКСТ
Алексей Харитонов

› Dragon Age: Origins

Человек, знакомый с классикой BioWare, не сможет отделаться от одной навязчивой мысли, возникающей при первом взгляде на скриншоты игрового процесса Dragon Age: Origins: «Да это же Baldur's Gate в полигонах!». Сделаем небольшую поправку: это не просто комплимент, но, по крайней мере отчасти, правда.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PS3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
BioWare Corporation
Количество игроков:
1
Дата выхода:
I квартал 2009 года
Онлайн:
dragonage.bioware.com
Страна происхождения:
США

Разработчиком стала все та же BioWare, потрудившаяся и над упомянутой дилогией, и над рядом других не менее интересных проектов. Нет, перед нами не римейк, хотя могло случиться и так – особенно если принять во внимание моду последних лет возвращаться к собственной классике. В компании решили именно продолжить традиции, поэтому словосочетание Baldur's Gate вы встретите в этом материале не раз и не два. Ведь сходство будет не только внешним: Дэн Тадж – исполнительный продюсер Dragon Age, отметил на Games Convention 08: «Игра является самой настоящей духовной наследницей Baldur's Gate». Ему вторит и Рэй Музика – один из основателей BioWare, добавляя коротко, но весьма важную деталь: по его словам, связь с Dungeons & Dragons отсутствует.

Видимо, сотрудникам BioWare все-таки настолько понравилось создавать собственные эксклюзивные вселенные и ролевые системы, что они окончательно отказались от наследия D&D. Такое решение нельзя назвать сиюминутным, ведь разработка Dragon Age ведется не первый год: над игрой трудятся с начала 2003 года, и еще на E3 2004 была показана ее первая рабочая версия. В основе игры – привычные классы персонажей, вокруг знакомая средневековая архитектура, обитают здесь злые волшебники, добрые паладины и драконы. У каждого народа своя история, свои легенды, своя письменность и даже, как стало недавно известно, свои языки. Только не спрашивайте, каким образом мы их поймем – пока не знаем.

По доброй традиции, Dragon Age, как и многие разработки BioWare, начинается с создания главного героя. Причем определять его основные характеристики нам предстоит первые несколько часов игры, а не за пару минут до начала каких-либо действий. Не в пример многим современным RPG, в зависимости от избранного класса различаются не только легенды, но даже поселения, откуда главный герой начнет свой путь. А от выбранных характеристик будет зависеть количество и содержание ответов в разговорах – что, впрочем, уже привычно. Разумеется, все деяния непременно сыграют роль в дальнейшем: тем не менее метание между добром и злом – любимая тема для BioWare, и они возвращаются к ней в каждой игре.

Путешествовать в одиночку не придется – помимо главного героя в команду позволено взять как минимум трех участников. Взаимодействие между ними реализовано не хуже, чем в той же дилогии Baldur's Gate – рассказывая о вашем отряде, разработчики ссылаются опять же на эти игры. Таким образом, кто-то может покинуть партию, если его взгляды на жизнь не совпадут с вашими принципами или же с воззрениями других участников команды. Нередко в прошлых играх BioWare приходилось отказываться от одного героя ради душевного равновесия другого. Особенно болезненным был выбор, когда оба персонажа оказывались одинаково ценными. Зато по сюжету к вам начнут присоединяться другие герои, но, выполнив определенные задачи, они будут уходить из партии.

Как и в большинстве недавних игр BioWare, участники команды не погибают, когда показатель их HP падает до нуля, а просто «отключаются» до того славного момента, когда битва завершится вашей победой. Если одержит верх противник – исход однозначен. Причем навредить вашим персонажам способны не только враги, но и собственные маги – неловко пущенный фаербол может отправить на тот свет дружественные отряды. А вот вовремя наложенные на оружие чары помогут вашим героям справиться с опасностью в считанные секунды.

Поклонников мультиплеера придется огорчить – его не будет ни на одной из платформ. С другой стороны, может быть, это и не такое печальное известие: если BioWare плотно займутся MMORPG (что вполне вероятно – компания уже трудится, как минимум, над одним проектом и размышляет над вторым), то мы потеряем одного из лучших разработчиков ролевых игр для однопользовательского прохождения.

ПУТЕШЕСТВОВАТЬ В ОДИНОЧКУ НЕ ПРИДЕТСЯ – ПОМИМО ГЛАВНОГО ГЕРОЯ В КОМАНДУ ПОЗВОЛЕНО ВЗЯТЬ КАК МИНИМУМ ТРЕХ УЧАСТНИКОВ

КРАТКО ОБ ИГРЕ

В ДВУХ СЛОВАХ С большой долей вероятности можно сказать: перед нами будущая классика от BioWare, по праву претендующая на лавры лучшей RPG 2009 года. Шансы на другой исход событий есть. Но они невелики.

ЧЕГО ЖДЕМ? Духовного наследия Baldur's Gate, поданного в самой симпатичной обертке. Масштабных сражений с десятками, если не сотнями участников. И возможности поставить оценку не менее 9 баллов из 10.

ЧЕГО БОИМСЯ? Банальных сюжетных ходов. Непомерно завышенных системных требований, а также огромного количества багов и недоработок, которые программисты BioWare будут исправлять еще полгода.





У каждого персонажа, помимо необъятного инвентаря, будет 11 слотов для экипировки: оружие, шлем, броня, перчатки, амулеты и кольца – найдется место для всего.

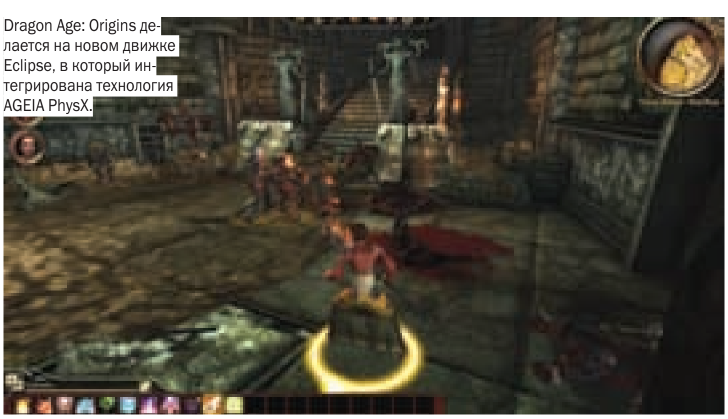
Еще стоит отметить, что персонажи не озвучены – и вряд ли исключением станут даже главные герои. По словам уважаемых разработчиков, такой ход связан с огромным количеством как самого текста, так и вариантов ответов. Зато скриптовых роликов будет больше, чем в любом другом произведении BioWare. Да и основной ракурс игроки вольны выбирать сами: можно играть от третьего лица – так наверняка поступят новички и поклонники Gothic, или по старинке смотреть на мир в изометрии. Но вне зависимости от вида нам позволят в любой момент включить паузу и раздать приказы подчиненным.

И если раньше в BioWare ориентировались только на PC, то теперь намерены издать игру еще и на PlayStation 3 и Xbox 360. На E3 2008 об этом поведал сам Грег Зещук – президент BioWare. Правда, чем отличаются версии для консолей, умолчал – к тому же, обе они позволят загружать дополнительный контент, об особенностях которого пока тоже ничего не известно. Но любители приставок не скоро смогут порадоваться новинке: консольный вариант планируется отправить на прилавки лишь через несколько месяцев после релиза версии для PC. На момент написания этого материала разработчики рассчитывали выпустить Dragon Age для PC в первом квартале 2009 года, а для Xbox 360 – лишь в четвертом. Возможно, вам непривычно читать эти строки в наше время, когда чаще игры этого жанра сначала делают для консолей, а потом портируют на PC, но не будем забывать – с самого начала авторы Dragon Age: Origins разрабатывали ее лишь для персоналок.

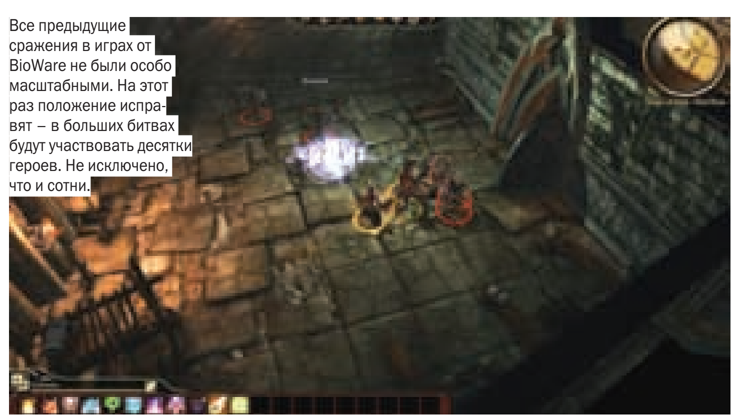
И еще одна деталь: Origins – не случайное слово в названии этого проекта (origin в переводе с английского – «начало» или «истоки»). Dragon Age – только первая часть в цепочке будущих ролевых игр. Сколько их окажется – вопрос открытый: пока что нам сообщили только о самом факте разработки продолжений. Впрочем, зная любовь BioWare к дополнениям и сиквелам (к примеру, к первой Neverwinter Nights было три официальных add-on'а, а недавно анонсированы Mass Effect 2 и 3), можно не сомневаться в их будущем. Но хорошо бы, разработчики не оборвали повествование на полуслове, а хотя бы довели рассказ до более-менее внятной концовки. А если у них не получится, то понадеемся на поклонников, ведь «народные» дополнения, продлившие жизнь Baldur's Gate, с большой долей вероятности появятся и для Dragon Age. Не зря BioWare комплектуют игру специальным набором для разработки модов. **СИ**

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР DRAGON AGE ОТМЕТИЛ НА GAMES CONVENTION 08: «ИГРА ЯВЛЯЕТСЯ САМОЙ НАСТОЯЩЕЙ ДУХОВНОЙ НАСЛЕДНИЦЕЙ BALDUR'S GATE».





Dragon Age: Origins делается на новом движке Eclipse, в который интегрирована технология AGEIA PhysX.



Все предыдущие сражения в играх от BioWare не были особо масштабными. На этот раз положение исправят – в больших битвах будут участвовать десятки героев. Не исключено, что и сотни.

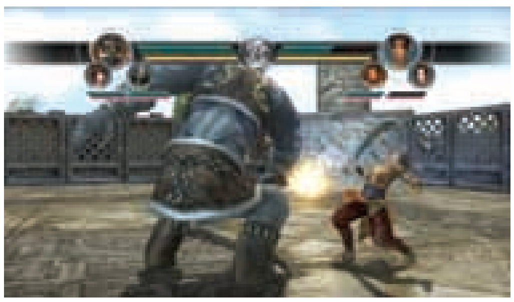
ЭТО ИНТЕРЕСНО

СЮЖЕТ Warriors Orochi 2 является прямым продолжением истории оригинала, когда змеиный царь Ороти был повержен, но не все борцы со злом смогли после этого мирно ужиться друг с другом. Пока другие спорят, Киё-мори Таира предпринимает попытку воскресить павшего повелителя. Чтобы помешать злодею, герои Dynasty и Samurai Warrios вновь объединяют усилия. Откуда ни возьмись в созданном Ороти мире появляются другие искатели приключений на свои клинки, среди которых – царь обезьян Сунь Укун.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 2
Жанр:
action.slasher/tactic
Зарубежный издатель:
Koei
Российский дистрибьютор:
«Веллод»
Разработчик:
Omega Force
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
14 сентября (Европа)
Онлайн:
www.koei.com
Страна происхождения:
Япония





Вверху: Warriors Orochi 2 выглядит бедно, серо и совсем не нарядно. На Xbox 360 картинка чуть лучше. Совсем незначительно.

Внизу: В Японии игра вышла еще весной, и сиквелом ее там не называли. Если сериал получит продолжение, то Koei снова создаст парадокс: Азия будет играть во вторую часть, а Европа – уже в третью.

Warriors Orochi 2

В ДВУХ СЛОВАХ Спустя год после выхода Warriors Orochi для как небо и земля далеких друг от друга платформ, компания Koei анонсирует сиквел. Уже в конце сентября геймеры смогут узнать продолжение истории воинов Японии и Китая, оказавшихся вынужденными сражаться друг с другом на потеху демона Ороти. Пока Warriors Orochi 2 ожидается в двух версиях – для Xbox 360 и PS2, – но если вспомнить историю оригинала, то не стоит исключать появление вариантов для PSP и PC в недалеком будущем. Переделывать геймплей разработчики не стали, он по-прежнему представляет собой чуть облегченную и упрощенную версию Dynasty/Samurai Warriors с героями из обеих линеек игр. В новобранцах, помимо прочих, числятся персонажи из Samurai Warriors 2 XL (с Ёсицунэ Миямото; все вместе – 90 лиц), дополненной версии SW2, которая не получила «физического» релиза на Xbox 360 и сегодня продаётся в XBL за 2400 MP. В довершение всего будут предложены новые локации и файтинг-режим. Что же касается визуальной части, то тут Koei поленилась: графический движок DW6 не используется, за него по-прежнему отдувается «промежуточная» версия.

ЧЕГО БОИМСЯ? Устаревшей, некрасивой графики, излишне упрощенного геймплея, никак не изменившихся локаций из предыдущей части игры, нового варианта озвучания диалогов, отсутствия онлайн-мультиплеера.

ЧЕГО ЖДЕМ? Нескольких дополнительных режимов, среди которых есть даже файтинг, немногочисленных, но важных нововведений и доработок в боевой системе, новых персонажей и локаций.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



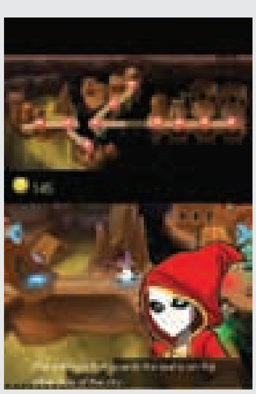
ПОЛУРАСПАД Мир нового Prince of Persia находится, как водится, под угрозой полного уничтожения. Виной всему на этот раз схватка древних персидских богов Ормазда и Аримана. Он-то, Ариман, и напустил на Землю зловещую черную субстанцию под названием «распад» – дымчатая чума поражает целые города и меняет их до неузнаваемости. И если в «старшей» версии присутствует открытый мир и процесс загрязнения окружающей среды происходит в реальном времени, то на DS, по понятным причинам, это будут отдельные уровни.

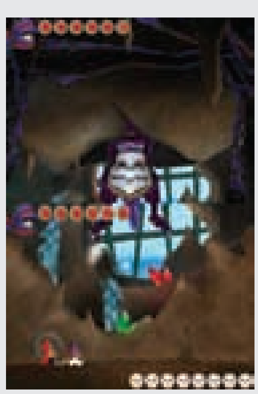
ХИТ?!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
action.platform.3D
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Ubisoft Casablanca
Количество игроков:
1
Онлайн:
зима 2008 года







Вверху: Схватки с противниками больше всего напоминают классическую Prince of Persia 1989 года.

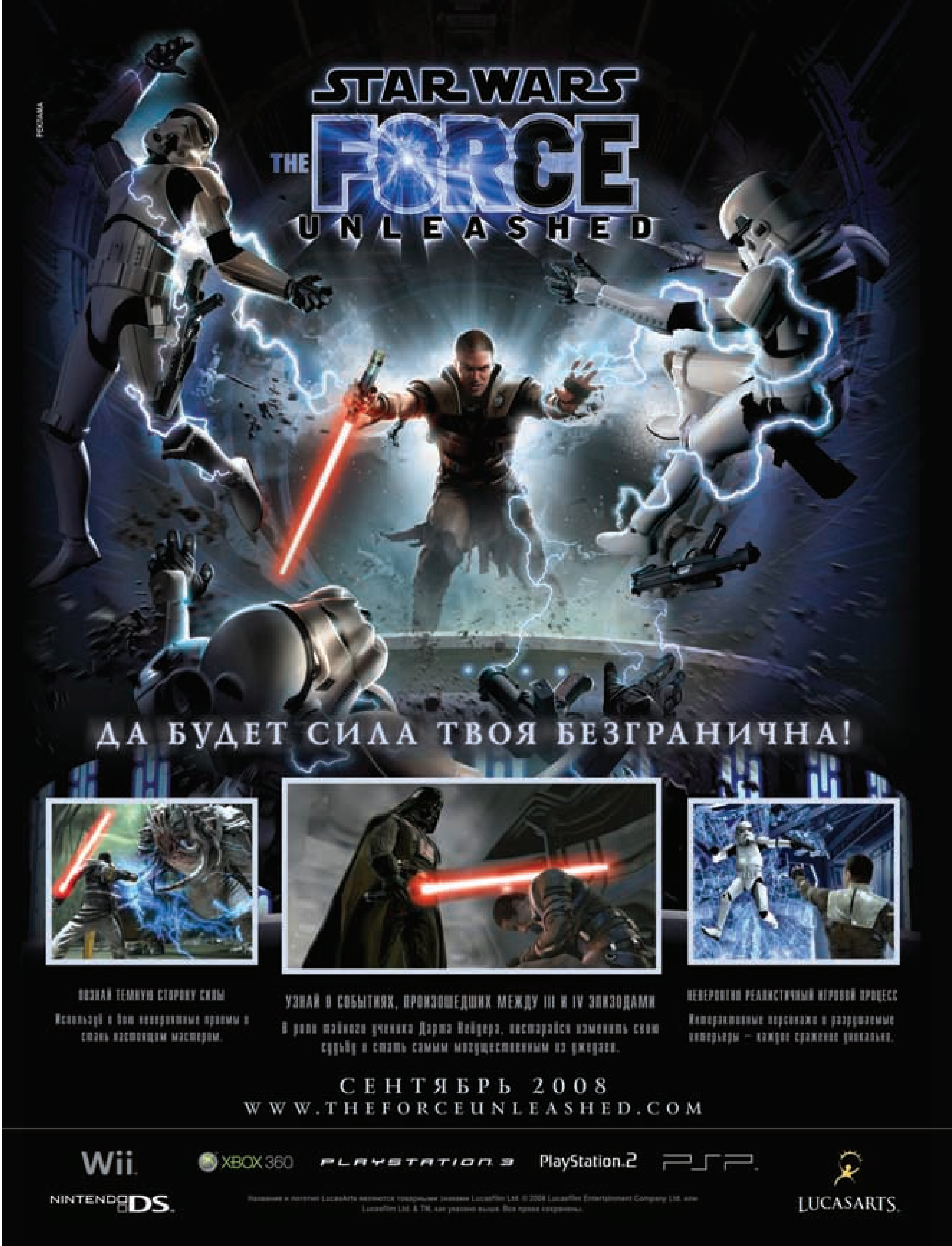
Слева: Наш зловещий напарник не только помогает в бою, но и не скупится на полезные советы.

Prince of Persia: The Fallen King

В ДВУХ СЛОВАХ Этой осенью на консоли текущего поколения и PC приходит новый «Принц Персии» – без песков времени, но со стильной графикой, открытым миром и необычными дуэлями с монстрами. Владельцы Nintendo DS тоже не почувствуют себя обделенными – сразу за старшей версией последует портативная The Fallen King, которая должна дополнить основной сюжет и порадовать всех любителей платформеров. На данный момент выглядит все на удивление бодро. Во-первых, управляется маленький Принц с помощью стилуса – акробатика и драки обещают быть удобными и интуитивными. Во-вторых – фирменный графический стиль. Несмотря на полное 3D, разработчики остановили свой выбор на классическом «виде сбоку», и нам это кажется наиболее удачным решением – выглядит игра просто отлично. Наконец, путешествовать мы будем не одни – компанию составит странное существо в красном балахоне по имени Магус, на темное прошлое которого опирается одна из сюжетных интриг: какие цели преследует загадочный союзник, помогая принцу? Между героями можно будет переключиться в любой момент – например, для решения одной из головоломок. А сориентироваться на 50 запутанных уровней поможет мини-карта, которая занимает весь верхний экран и исчезает только во время схваток с боссами – они здесь «двухэтажные». И, конечно, все, за что мы любим Prince of Persia, разработчики обещают сохранить и приумножить. Отсутствует только перемотка времени – ей просто нет места в этой новой сказке.

ЧЕГО ЖДЕМ? Интересного платформера с симпатичной графикой.

ЧЕГО БОИМСЯ Ошибок сенсорного управления и возможной примитивности сюжета.



STAR WARS
THE FORCE UNLEASHED
ДА БУДЕТ СИЛА ТВОЯ БЕЗГРАНИЧНА!
ПОЗНАЙ ТЕМНУЮ СТОРОНУ СИЛЫ
Используй в бою невероятные приемы и стань настоящим мастером.
УЗНАЙ О СОБЫТИЯХ, ПРОИЗОШЕДШИХ МЕЖДУ III И IV ЭПИЗОДАМИ
В роли тайного ученика Дарта Вейдера, постарайся изменить свою судьбу и стать самым могущественным из джедаев.
НЕВЕРОЯТНО РЕАЛИСТИЧНЫЙ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС
Интерактивные персонажи и разрушаемые интерьеры — каждое сражение уникально.
СЕНТЯБРЬ 2008
WWW.THEFORCEUNLEASHED.COM
Wii
XBOX 360
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
PSP
NINTENDO DS
LUCASARTS

ЭТО ИНТЕРЕСНО



НА ЗЛОБУ ДНЯ Pound of Ground напоминает не только Psychonauts и Dead Head Fred, но и одну из прошлых разработок Centauri – Evil Days of Luckless John («Сорвать куш» в России). Кстати, главного героя там также звали Джонни Майер, но является ли эта история сиквелом или приквелом – пока что не совсем понятно. Evil Days of Luckless John тоже соединяла в себе несколько жанров, но заслужила не особенно лестные отзывы из-за несбалансированности и нудности. И если первый недостаток мы еще сможем простить Pound of Ground, то второй будет губителен для нее!

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Cinemax
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Centauri
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
IV квартал 2008 года
Онлайн:
www.centauriproduction.com
Страна происхождения:
Чехия



Вверху: При желании, улучшить можно будет не только средство передвижения, но и оружие. Вопрос только как – с помощью подручных материалов или же придется докупать запчасти у NPC?



Справа: Внешне Evil Days напоминает прошлогоднюю Dead Head Fred для PSP. А еще относительно давнюю, но от этого не менее изумительную Psychonauts. Оба сравнения – разумеется, комплименты.

Evil Days: Pound of Ground

В ДВУХ СЛОВАХ Сюжет Pound of Ground сотрудники компании Centauri Production наверняка придумали за несколько часов до официального анонса. Джонни Майер (он же MJ) – главный герой игры, очнулся в обнимку с бейсбольной битой на заброшенной ферме в окружении не особенно дружелюбных зомби, явно пытающихся взять его в свои ряды. Бедняга ровным счетом ничего не помнит, однако внезапная амнезия не мешает ему быстро прийти в себя и отправиться в направлении родного города Снейк-Сити. Там, впрочем, тоже не все гладко: количество неожиданно «воскресших» не меньше, чем на ферме, но хотя бы все еще встречаются нормальные люди. По словам NPC-очевидцев, недавно в Снейк-Сити был установлен странный генератор, вырабатывающий туман, и каждый кто в него попадает, превращается в зомби. Но перед нами отнюдь не очередная мрачная игра про конец человечества, как могло бы показаться с первого взгляда – авторы обещают много неполиткорректного черного юмора, и даже историю любви. Также найдется место зубодробительным сражениям с многочисленными боссами, нетривиальным для жанра головоломкам, и гонкам по пустыням на личном автомобиле-трансформере, который можно при случае усовершенствовать.

ЧЕГО ЖДЕМ? Ураганной бойни, тонну обещанного юмора и возможности промчаться на автомобиле по полю с прогуливающимися зомби.

ЧЕГО БОИМСЯ Избитых шуток, спокойного и неторопливого игрового процесса, надуманных и чересчур усложненных для жанра головоломок, скучных персонажей.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

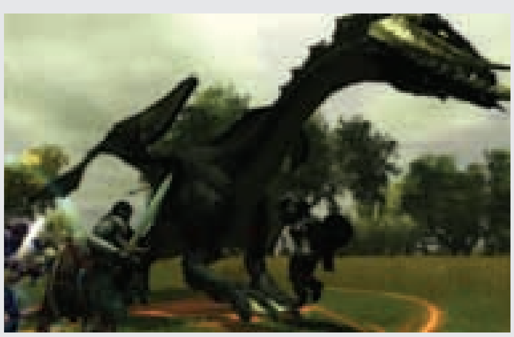


ВЫБИРАЯ РЕДАКЦИЮ Совсем недавно появилась четвертая редакция ролевой системы Dungeons & Dragons (она же D&D). Но дополнение Storm of Zehir основано на версии 3.5, в чем некоторые наши коллеги поспешили упрекнуть Obsidian. Только вот зачем сразу набрасываться на разработчиков? Ведь для перехода на «новейший вариант» надо переделать слишком многое в механике, да и времени уйдет столько, что даже преданные фанаты устанут ждать add-on'а. Не лучше ли потерпеть до полноценной Neverwinter Nights 3?

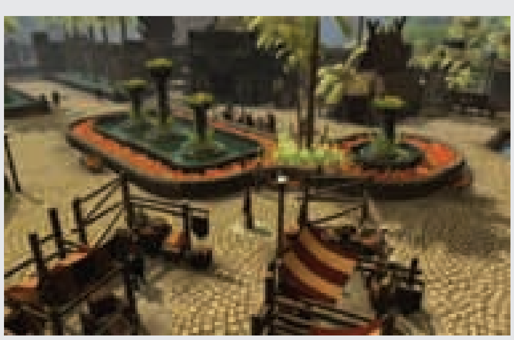
ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
Atari
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Obsidian
Количество игроков:
1
Дата выхода:
IV квартал 2008 года
Онлайн:
www.obsidianent.com/games/nwn2soz/index.html
Страна происхождения:
США



Вверху: Приключение рассчитано на персонажей 3-15 уровней. Но дракон вам все равно попадется, надо же оправдывать название ролевой системы!



Вверху: Цвета теперь станут ярче, а вот качество графики останется прежним. Менять компьютер ради Storm of Zehir не придется.

Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

В ДВУХ СЛОВАХ В конце этого года нам снова придется спасать Побережье Мечей, на сей раз от козней бога Зехира и его подручных – змеелюдей юан-ти. Помощь главному герою окажет троица приключенцев, каждого из которых можно сгенерировать «с нуля», задав все – от биографии до характеристик и навыков. При создании доступны новые классы и расы: Swashbuckler (воин, предпочитающий точные, а не сильные удары), Doomguide (жрец – борец с нежитью), Hellfire Warlock (колдун-полудемон), умный серый орк и шпион юан-ти, способный маскироваться под человека. И шпионов, и колдунов можно использовать не только в бою, но и в диалогах, подменяя лидера в тех случаях, когда тот испытывает проблемы в общении. Да и для подготовки амуниции пригодятся соратники, научившиеся собирать оружие и доспехи из подручных средств прямо в инвентаре, а не в кузнице. К вам по-прежнему могут присоединиться и несколько созданных самой Obsidian героев, но теперь их стало гораздо меньше. Путешествуем мы по трехмерной карте, где помимо монстров и руин с сокровищами, встречаются торговцы (есть шанс неплохо подзаработать на разнице цен и даже выполнить несколько квестов экономической направленности, занявшись созданием собственной торговой империи). Что ж, новинок достаточно, чтобы понять: джунгли зовут! Как тут не откликнуться на зов?

ЧЕГО ЖДЕМ? Захватывающего приключения с необычными квестами, достойными противниками и неожиданным финалом.

ЧЕГО БОИМСЯ Что персонажи, товарищи по партии, перестанут быть полноценными личностями и превратятся в безликих болванчиков.


БОРЬБА ЗА ВЫЖИВАНИЕ – ЭТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ТАК ВАЖНО? НЕ ПОДСКАЖЕТЕ, ГДЕ ЗДЕСЬ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ НОВЫЕ ХРОМОСОМЫ? А КАК ВЫ ОТНОСИТЕСЬ К ЩУПАЛЬЦАМ? КРАСОТА, УДОБСТВО ИЛИ КРАСОБСТВО? А КАК ЛУЧШЕ – ГЛАЗКИ ВЕЕРОМ ИЛИ ХВОСТИК БАНТИКОМ? ЕСЛИ ГЛАЗА – ЗЕРКАЛО ДУШИ, ТО СКОЛЬКО ДУШ У СОРОКОГЛАЗКИ? А МОЖНО ВМЕСТО РУК – НОГИ? Я СЛЕТАЮ В СОСЕДНЮЮ ГАЛАКТИКУ НЕНАДОЛГО – ПОДОЖДЕТЕ? ЧТО ЛУЧШЕ – АГРЕССИВНОЕ ДРУЖЕЛЮБИЕ ИЛИ ДРУЖЕЛЮБНАЯ АГРЕССИВНОСТЬ? А ЧТО, БЫВАЕТ ДРУГОЙ ТУРИЗМ, КРОМЕ КОСМИЧЕСКОГО? СЧИТАЮТ ЛИ ИНОПЛАНЕТЯНЕ САМИ СЕБЯ ВНЕЗЕМНОЙ ЦИВИЛИЗАЦИЕЙ? ЕСТЬ ТАКОЕ ЖЕ НЕБО, НО ДРУГОГО ЦВЕТА? РАЗРЕШИТЕ К ВАМ ПРИСТЫКОВАТЬСЯ? КОЛЛЕГА ИЛИ КОТЛЕТА? И КУДА НАС ЗАНЕСЛО? А КЕМ ВЫ ХОТИТЕ СТАТЬ, КОГДА ОТРАСТИТЕ ЛАПЫ? КАКУЮ ВСЕЛЕННУЮ СОЗДАДИТЕ ВЫ?
РЕКЛАМА
SPORE
РУС
12+
PC DVD
EA
SPORE™. КОНТРОЛИРУЙТЕ ЭВОЛЮЦИЮ, СТРОЙТЕ ЦИВИЛИЗАЦИЮ И ИЗУЧАЙТЕ УДАЛЕННЫЕ УГОЛКИ КОСМОСА. ВАШИ ДЕЙСТВИЯ ОГРАНИЧЕНЫ ТОЛЬКО ВАШЕЙ ФАНТАЗИЕЙ. ВАШЕ ПУТЕШЕСТВИЕ НАЧНЕТСЯ НА WWW.SPORE.COM
12+
www.pegi.info
PC DVD ROM
Mac
EA
SPORE

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ТРУДНЫЙ ПУТЬ НИНДЗЯ На японских прилавках вы не найдете картриджей с надписью Path of the Ninja – там в фаворе Naruto RPG. У двух этих сериалов-соперников не самые простые отношения. Судите сами: первая часть Path of the Ninja для DS – это западный порт оригинальной Naruto RPG с GBA, а грядущая Path of the Ninja 2 – это уже локализованная версия Naruto RPG 3, которая разрабатывалась для DS, но все с той же графикой. Сама же Naruto RPG 2, как вы могли заметить, для Запада потеряна – ни в Европе, ни в Америке ее так и не издали.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
role-playing.2D
Зарубежный издатель:
D3 Publisher
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
TOSE
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
14 октября 2008 (США)
Онлайн:
www.burningsea.com
Страна происхождения:
Япония







Слева: Графика тут, похоже, еще со времен GBA. Но японцев это, кажется, ничуть не пугает.

Справа: В отличие от классических RPG, в Path of the Ninja персонажей можно двигать по полю боя.

Naruto: Path of the Ninja 2

В ДВУХ СЛОВАХ Перед нами RPG – настолько старомодная, что главный герой в ней отказывается ходить на карте по диагонали. Изучение подземелий, бои, города – все сделано по шаблонам первых Final Fantasy. Но, конечно, в антураже мира Naruto: магия, к примеру, здесь называется «дзюцу». Первая Path of the Ninja точно следовала событиям аниме, сиквел же посвящен отдельной сюжетной арке, никак не связанной с телесериалом. Известные всем персонажи, тем не менее, вернутся в необычайных количествах – в партию попросятся аж 30 героев, хоть единовременно взять в битву можно лишь четверых. Боевая система несколько отступает от классической – персонажей можно двигать по полю, выстраивая в формации в погоне за бонусами для всей партии. Героям, как и обычно, положено добывать деньги, покупать оборудование и предметы, расти в уровне и учиться заклинаниям пополам с вызовом существ. Все это было и в первой игре. Главное нововведение сиквела – возможность раздавать персонажам способности, выбирая для них особые боевые карты. Другое новшество – онлайновый режим, позволяющий геймерам со всего мира сводить свои партии на дуэлях. Выглядит игра, как и первая часть, невзрачно, но фанатов Naruto это, как водится, остановить не должно.

ЧЕГО ЖДЕМ? Трех десятков играбельных персонажей, появления многопользовательского режима, усложнения боевой системы и новой встречи с любимыми героями.

ЧЕГО БОИМСЯ Недостатка отличий от первой части, примитивной графики и звука. Да и подобный геймплей надоел еще десять лет назад.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



СО СТОЛА НА ЭКРАН Прототипом World War One послужила настольная стратегия La Grande Guerre 14-18, высоко оцененная поклонниками. Недостатками ее были высокая продолжительность партии (от шести часов) и огромное количество фишек (около двух тысяч), но взамен мы получали просто невероятный уровень проработки грандиознейшей мировой бойни. Кстати, делал «настолку» все тот же Филипп Тибо, ранее работавший также над компьютерной версией Europa Universalis, а после основавший AGEOD.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.turn-based.historic
Зарубежный издатель:
Ascaron
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
AGEOD
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
11 ноября 2008 года
Онлайн:
www.ageod.com
Страна происхождения:
Франция





Вверху: Примерно так будет выглядеть карта. Правда, перед нами всего лишь черновой набросок.

Внизу: Разработчики упорно отрицают, что это скриншот из World War One. Но смотрится он вполне правдоподобно.

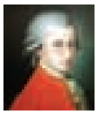
World War One: La Grande Guerre 14-18

В ДВУХ СЛОВАХ Девяностолетнюю годовщину окончания Первой мировой войны AGEOD отпразднует выпуском пошаговой стратегии World War One: La Grande Guerre 14-18. В кампании под нашим мудрым руководством окажется одна из восьми великих держав (не беспокойтесь – Россия обещана!), а в сценариях будут доступны и другие государства (например, Сербия). Уделять внимание придется всему и сразу: вести исследования, заниматься дипломатией, завлекая «новичков» в свой альянс, бороться с внутренними врагами. И, конечно же, двигать армии и флоты по карте, включающей не только Средиземноморье, но и ряд ключевых точек по всему миру.
Кстати, перед началом борьбы за гегемонию странам предложат определиться с одним из пяти планов войны, в соответствии с которым армии расположатся на карте. Такой выбор, правда, не означает, что удастся перейти в другой альянс, но в любом случае он разнообразит последующие партии (соперники ведь тоже меняют свое мнение от игры к игре). Еще больше реиграбельности добавят различные события и новые типы юнитов (авиация, танки, подводные лодки, химические войска), появляющиеся раньше или позже (в зависимости от средств, потраченных на исследования и апгрейды). Лишь бы создатели не перемудрили, и может быть тогда из-под их пера (клавиатуры) выйдет что-то приемлемое.

ЧЕГО ЖДЕМ? Не самой худшей пошаговой стратегии по войне, редко удостаивающейся внимания разработчиков.

ЧЕГО БОИМСЯ Слабого AI и корявой реализации массы интересных идей, чем частенько грешит AGEOD.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



«МОЦАРТ И САЛЬЕРИ» С жизнью известного австрийского композитора и дирижера все более-менее ясно: о его биографии и творчестве историками музыки написано немало. А вот со смертью все далеко не столь очевидно: существует мнение, что Моцарта отравили масоны; не исключается, что это сделал другой известный австрийский композитор – Сальери. Однако более правдоподобной кажется версия, что умер великий сочинитель от почечной инфекции. Какую версию выберут разработчики игры Mozart: The Conspirators of Prague? Вряд ли прозаическую.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Micro Application
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Game Consulting
Количество игроков:
1
Дата выхода:
IV квартал 2008 года
Онлайн:
www.mozart-game.com
Страна происхождения:
Франция





Mozart: The Conspirators of Prague

В ДВУХ СЛОВАХ Разработчики The Conspirators of Prague (а именно такой подзаголовок обрела игра Mozart после неоднократной смены названия) в скором времени обещают представить на наш суд свое видение истории музыкального гения. События разворачиваются в 1787 году – аккурат во время подготовки к постановке одного из самых значимых произведений Моцарта – оперы «Дон Жуан». Информации об игре пока что немного, но разработчики обещают, что будут и масонские ритуалы, и секретные общества, и страшные убийства – словом, полный набор в лучших традициях Дэна Брауна.
Как гласит история, хоть Моцарт и был членом масонской ложи с 1784 года, в душегубстве он не замешан, да и с другими обществами конфликтов не имел, так что мнение Game Consulting явно не совпадает с общепринятой точкой зрения. Тем интереснее интрига: уже понятно, что никто не собирается воссоздавать жизнь композитора и превращать игру в полудокументальный фильм. Однако оригинальным будет не только сюжет, но и музыкальные головоломки, связанные с произведениями Моцарта. Но самая главная загадка на сегодняшний момент кроется в числах: дата смерти великого музыканта – 1791 год, а события в The Conspirators of Prague датируются 1787 и 1788-м годом. Стоит ли уже сейчас ждать сиквела или же события игры растянутся на три года?

ЧЕГО ЖДЕМ? Необычного и удивительного рассказа о Моцарте. Неожиданной концовки, которая сохранит великому музыканту жизнь, – ведь если игра и головоломки окажутся удачными, то мы будем с нетерпением ждать продолжения!

ЧЕГО БОИМСЯ Чересчур трудных музыкальных головоломок – все-таки, не каждый из нас обладает музыкальным слухом.

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов




Константин Говорун

Когда я пишу эти строки, по телевидению транслируются специальные выпуски новостей, рассказывающие о сражениях редакции 2x2 с инопланетянами. Последние, судя по всему, являются близкими родственниками по отцовской линии небезызвестному Джеку Томпсону. И с юмором у них туговато.

Проблема с непониманием сути сериалов «Южный парк» и «Симпсоны» ровным счетом ничем не отличается от глупых нападок на видеоигры. Разница лишь в том, что в России хорошие американские мультипликационные фильмы и аниме теперь транслируются по эфирному телевидению и доступны широким массам. Как следствие, на этот канал воздействия на аудиторию обратили внимание те, кому очень хочется транслировать ей собственные глупости (в первую очередь – сектанты околопротестантского толка). А вот влияние электронных развлечений (в смысле, масштабы, а не качество) на молодежь пока что недооценивается – просто потому, что никому в голову не приходит искать в играх нечто большее, нежели «бессмысленные убийства». Важнейшим из всех искусств все еще являются кино и цирк (читай, юмористические передачи), а не видеоигры.

Претензии к «Симпсонам» и аниме-лентам, вроде «Крутого учителя Онидзуки» – это одновременно и претензии ко всей современной культуре геймеров, анимешников, поклонников хороших телесериалов и умных комиксов, завсегдатаев Интернета и техногиков. Этим людям – нам с вами – наплевать на то, что смотрят остальные. Большая часть и вовсе обходится без телеантенны. Интернета более чем достаточно. Однако создающийся прецедент рано или поздно может помешать нам с вами покупать любимые игры и аниме в магазине, читать о них в журналах и смотреть передачи о них по телевидению. Поэтому если вы обратите внимание на конфликт и морально поддержите ту сторону, которая вам симпатична, пользы от этого будет много.



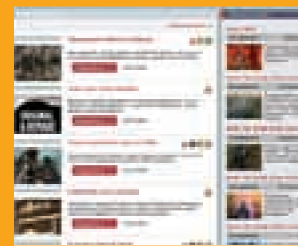
Авторские колонки

Спецматериалы и интервью

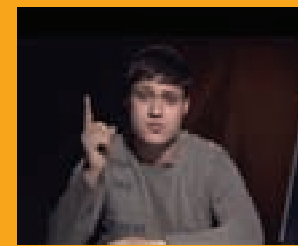
Смотрите также



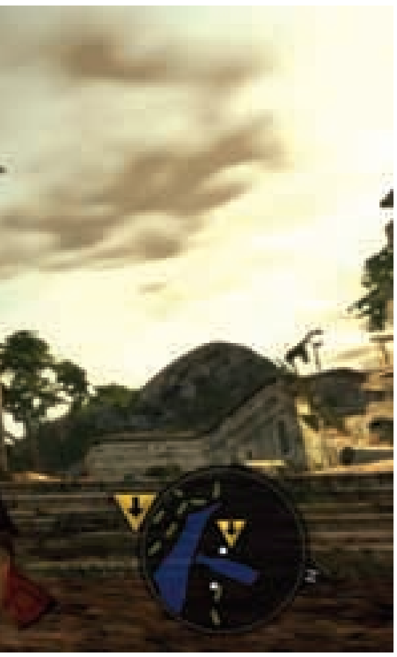
Аналитика на DVD
Репортажи с выставок и интервью с лидерами индустрии



Аналитика онлайн
Подробные статьи на злободневные темы на Gameland.ru



Аналитика на TV
Смотрите передачи «В фокусе» и «Темы недели» на Gameland.TV



Хит-парады

Хит-парад Великобритании

1	Mercenaries 2: World in Flames	EA
2	Tiger Woods PGA Tour 09	EA
3	Spore	EA
4	Mario & Sonic at the Olympic Games	Sega
5	Wii Fit	Nintendo
6	Mario Kart Wii	Nintendo
7	Carnival: Funfair Games	Take-Two
8	Guitar Hero: On Tour	Activision
9	TNA iMPACT!	Midway
10	Wii Play	Nintendo

Хит-парад Японии

1	Rhythm Tengoku Gold	Nintendo	DS
2	J-League Winning Eleven 2008 Club Championship	Konami	PS2
3	Blue Dragon Plus	AQ Interactive	DS
4	Wii Fit	Nintendo	Wii
5	Fire Emblem: Shin Ankoku Ryuu to Hikari no Ken	Nintendo	DS
6	Mario Kart Wii	Nintendo	Wii
7	Daigasso! Band Brothers DS	Nintendo	DS
8	Africa	Sony	PS3
9	Phantasy Star Portable	Sony	PSP
10	Inazuma Eleven	Level 5	DS

Новые темы

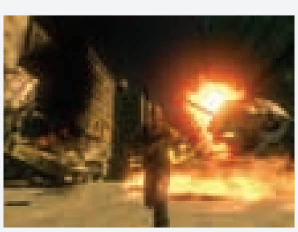


**«В фокусе»:
Легенда о Зельде**
Этот сериал подарила миру лучшую игру всех времен и народов, которая является культом для миллионов геймеров.
смотрите на Gameland.TV с 13 октября



События прошлых лет

Год назад
Electronic Arts не успевает выпустить Mercenaries 2 к Рождеству. Релиз переносится на апрель 2008 года.



Пять лет назад
«Страна Игр» переходит на новую систему оценок. Компания Nival объявляет о разработке проекта для PlayStation 2.



Восемь лет назад
Nintendo впервые участвует в лондонской ECTS, где показывает европейским журналистам Game Boy Advance.

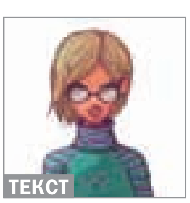






Вверху: Примерно одна седьмая площади выставки. День закрытого показа. Все эти люди – журналисты и разработчики, геймеры появятся позже.

Итоги Games Convention 2008



ТЕКСТ
Марина Петрашко

Упитанные холеные мужчины глубоко за сорок в деловых костюмах, обменивающиеся какими-то Очень Важными Бумажками, вынутыми из скучных бездонных портфелей. Высоколобые (скажем честнее – лысые) офисные труженики, расчетливые дельцы без единого проблеска фантазии в мутноватом, скучающем взоре. Кто эти «менеджеры высшего звена» и куда это судьба может закинуть игрожурналиста, что ему выпадет «счастье» наблюдать столь безрадостную картину?

Вы помните, наверное, долгие разговоры вокруг смены формата E3 с шоу на бизнес-встречу? Но речь пойдет не об Америке, а о Германии. Легендарная Games Convention, «последняя надежда» простых потребителей, показала нам в конце лета свое истинное лицо.

Город контрастов

Лейпциг – город выставок и издательского дела. Типографские услуги и организация всевозможных ярмарок – его хлеб. На Games Convention печатная линия пряталась прямо в недрах выставочного комплекса. Свежие журналы с рассказом об основных событиях выставки появлялись на следующий день и, измятые, немедленно устилали пол огромного здания Leipziger Messe на окраине города.

О величине этого объекта следует сказать особо. Довольно сложно привести какие-нибудь аналогии, в России, кажется, до сих пор строить такие огромные залы не принято. Даже возводимый на территории ВВЦ павильон-монстр будет в несколько раз меньше. Да что там! И в самой Германии подобных зданий немного. Берлинский аэропорт Shonefeld – и тот меньше раза в три.

У вас будут проблемы!

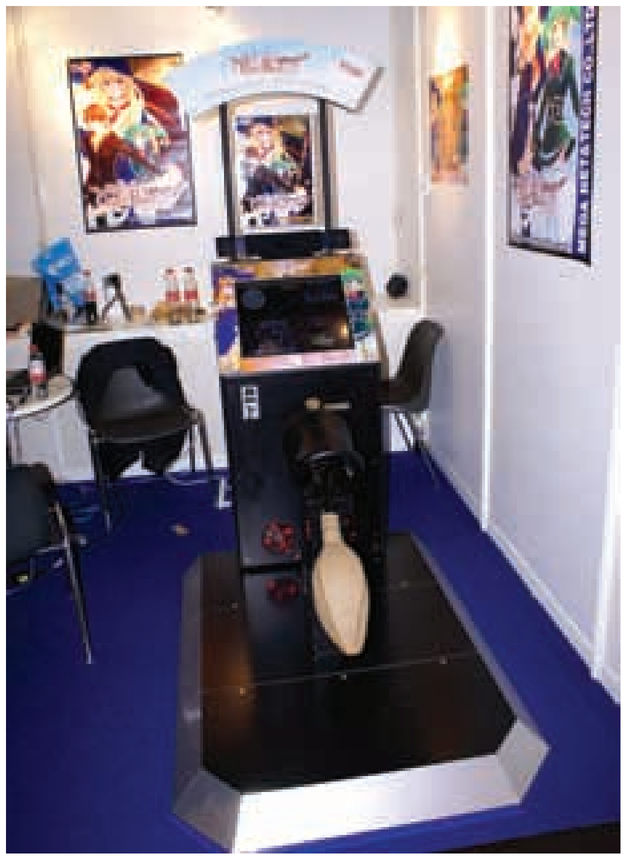
Прежде чем гигантские залы, связанные стеклянными переходами с центральным стеклянным же ангаром, в котором, кроме прочего, растет маленькая рощица фикусов, заполнятся рядовыми геймерами, в Лейпциг традиционно приезжают дельцы от индус-



Мэскот немецкой социальной сети строго для детей. Говорят, строгость в ней будет такой, что не то что извращенцев под видом детишек, даже родителей внутрь не пустят, чтобы не шпионили. Интересно, насколько жестоко отбирают в сеть модераторов?



Желающих получить что-то даром традиционно было предостаточно.





Нам удалось застать инсталляцию со Space Invaders в рабочем состоянии. Когда выставка открылась для посетителей, стенд погасили.



Мобильная имидж-лаборатория от спонсоров. Хотим прическу, как у Соника!

трии. Три дня они будут говорить о своем в тиши изолированных от случайных посетителей холлов.

Все дело в том, что Games Convention, фактически, две выставки в одной. Это КРИ и «Игромир» в одном месте и почти в одно время. Сперва проходит бизнес-половина, в последний день которой в здание Messe запускают толпу оголтелых журналистов с горящими глазами. А уже на следующий выставку ждет не толпа, но орда – наступает второй акт, развлекательный.

Возможно, организаторам так удобнее. Или участникам. Но в это верится с трудом. Нынче подавляющее большинство разработчиков простилось с выставкой 21-22 числа (хотя она заканчивалась 25 августа), оставив лишь промоутеров на сценах да booth-babes, которые вряд ли могли рассказать много интересного про рекламируемую игру. Даже вновь назначенная Лара Крофт покинула мероприятие задолго до его окончания.

Поэтому первые два дня журналисты всех изданий бегали между двумя залами огромной выставки, отведенными под «деловые» стенды компаний, в мучительных попытках увидеть сразу всех и поговорить обо всем.

Новинок, однако, оказалось чудовищно мало. То тут, то там можно было услышать разноязыкие вздохи: «Все это мы уже видели, слышали, пробовали». Складывалось впечатление, что за первые три дня разработчики успели о чем-то между собой договориться, и этот мировой заговор не позволяет им рассказать хоть что-нибудь новенькое. Но где же и когда пройдет та выставка, на которой плотину молчания наконец прорвет? Может быть, игроделы сами не до конца понимали, с какой целью они приехали сюда? Общаться с коллегами? Но, судя по заявленным темам докладов закрытой части, такого разностороннего обмена опытом, как, например, на КРИ, не было. Может быть, титанам игростроя и нечего перенимать друг у друга. Или их секретные технологии отъема денег у населения защищены копирайтом. Наверное, это именно то, дорогие читатели, что геймерам интересно не меньше, чем громкие анонсы, но, как уже было сказано, журналистов на «кухню» не пустили. Так зачем на конференцию вообще приглашали прессу? Кажется, подобные мероприятия переживают мировой кризис, и вот почему.

Тварь я дрожащая, или право имею?

Вспомните «родную» КРИ. С тех пор, как она превратилась в закрытый съезд, неоднократно подымался вопрос о том, для чего сохраняются обрывки шоу-программы. Самое популярное объяснение – booth babes услаждают взгляды… девелоперов. Этакий «мужской клуб» с доставкой на профильное мероприятие. То же самое, кажется, происходит с выставкой в Лейпциге. Закрытая часть, судя по отзывам посетителей на официальном сайте, их развлекает. «О, я увидел столько старых друзей», – лейтмотив комментариев. Внимание, опасность! Для междусобойчика старых приятелей повод слишком масштабный и пафосный. Может, стоило бы сэкономить, дабы потом анонсировать побольше хороших игр?

Вверху: На стенде тайваньских разработчиков нас привлек необычный автомат – симулятор полета на метле. Вот только оседлать «коня» никто так за все время выставки, кажется, и не решился.

Чисто геймерское развлечение

На этой встрече старых знакомых журналисты сполна ощутили себя «пятой ногой». Но и обычным посетителям в иные моменты было не лучше. Если разработчики припасли какую-то долю развлечений «для себя», то можно сказать, посетителям веселья «недодали». Нет, традиционно ярких стендов, с лучами прожекторов, громкой музыкой и обязательными девицами было просто завались. Но то-то и оно, что, во-первых, подобного шоу оказалось слишком много, и было непонятно, чем один стенд принципиально отличался от



На этой выставке тоже был свой музей игровых раритетов. Довольно крупный, между прочим. В основном там демонстрировали карманные консоли разного возраста и степени портативности. Даже советские «Электроники» засветились.



В Европе геймеры – привлекательная аудитория для любого продукта. Нынче выставку спонсировал производитель фенов. Только вот стоило найти «Лару» попритнее, иначе вся рекламная кампания насмарку!









другого. У рядового геймера вполне могло сложиться впечатление, что где-то там, на другом конце выставки, куда он, усталый, так и не дополз, показывали что-то лучшее, но, к сожалению, происходило там все то же самое. То, что объединяет самых разных посетителей Games Convention (а это, разумеется, игры), было, зачастую, куда недоступнее, чем мельтешение на сценах, и это не только несправедливо, но и снижает качество шоу.

Очереди из желающих потрогать тот или иной потенциальный хит напоминали творившееся в советские времена у мавзолея Ленина. Одни игроки сменяли других с удручающей скоростью. После такого можно лишь говорить друзьям о том, что ты «прикоснулся к легенде», но не об атмосфере или интересности. Только в LittleBigPlanet удалось поиграть спокойно. Массированная рекламная кампания Sony во время выставки, кстати, выплеснулась далеко за пределы Leipziger Messe, и вязаные чудики глазели на обывателей с плакатов, развешанных по всему городу.

Но вернемся к развлечениям для геймеров. Им явно не хватало тематичности. Скажем, в одном из залов спонсоры мероприятия организовали мейкап-студию для всех желающих. Но никто почему-то не уходил оттуда с прической Соры или рисунками на лице, как у Faith. Это общая беда многих подобных выставок – отсутствие связи между развлечениями на стенде и игровыми мирами, их фольклором, мемами, досугом персонажей и всем тем, что развлекает геймеров по ту сторону экрана и, возможно, могло бы развлечь по эту. Единственная достойная инициатива (ну, или, как минимум, весьма заметная, благодаря огромному размеру), интерактивная инсталляция по мотивам

Презентация Konami проходила очень весело.







Вверху и слева: Упомянутые недостаточно тематические развлечения.

Space Invaders, закрылась на второй день выставки для посетителей из-за проблем с копирайтом.

Сколько нужно времени, чтобы понять, что подобный формат в кризисе, хватит ли сил на изменения? Конечно, недостатки частично сглаживает великолепная подготовка «бытовой» части. До нее российским площадкам еще расти и расти. Впечатляет организация всего. От встречающих толпу людей с огромным поролоновым «указующим перстом» («ты сюда не ходи, ты туда ходи!») до непрерывно подвозящих еду и напитки грузовиков всевозможных калибров. К услугам посетителей были несколько wi-fi сетей, десяток точек общепита, множество кресел, стульчиков, пуфиков – только что не спальные мешки.

Но европейцы явно более избалованы сервисом, чем, скажем, русские. Им, видимо, этого мало. Разговоры о том, что Лейпциг слишком беден и неудобен для толпы геймеров-туристов, идут уже давно, и к славе игромекки вовсю пытается примазаться Кёльн. Деятельные коммерсанты из западной половины Германии даже сварганили свою собственную выставку и собираются провести ее в октябре, только вот имя у нее пока не такое громкое: муниципалитет Лейпцига, не будь дураком, зарегистрировал Games Convention как торговую марку и закрепил за городом.

Нам бы так

Вот еще чему однозначно стоит поучиться нашему отечественному игропрому – самоорганизации. Разработчики из некоторых регионов, где собственная индустрия не очень сильна или не слишком широко известна (например, Тайваня, Франции или Нидерландов), наплевали на конкуренцию и приехали на выставку не сами по себе, но объединившись предварительно в союзы. Интересные получились стенды: большой кусок выставочной площади разбит на множество маленьких «окошек», а основное место занимает «профсоюзная организация», где можно получить справку относительно всех участников объединения. Возможно, отечественные гиганты издательского дела и не нуждаются в материальной помощи и способны в одиночку арендовать хоть самый крупный стенд, но, во-первых, не стоит думать, что у нас нет студий «второго эшелона», а во-вторых, пользу от информационной поддержки еще никто не отменял.

Порадовали и неунывающие независимые разработчики. Кому-то, как, например, отважным полякам, разрабатывающим Hellion, игру про хорошего инквизитора, удалось отвоевать себе кусочек стенда вдалеке от магистральных переходов выставки. А кто-то просто вооружился прототипом на портативной консоли и отправился обходить стенды и показывать свое произведение всем желающим.

Русская речь на Cames Convention, кажется, занимала третье место после немецкой и английской по частоте звучания. Будем надеяться, что это означает одно: видели, учли, исправят, и, очень может быть, что года через три не «мы к ним», а уже «они к нам» поедут за эксклюзивом. Вот интересно только, на «Игромир» или на Gamex? Кто быстрей? **СИ**

Тысяча и один Линк

Окном в светлый мир геймерских фантазий традиционно оказались косплееры. В Лейпциге вообще и на выставке в частности даже простых фриков (в основном, готов и еще раз готов) оказалось куда больше, чем вокруг аналогичных мероприятий в России, а уж косплееров – просто как на каком-то тематическом аниме-фестивале. Их дружелюбие и неподдельная радость вниманию посетителей сделали пятачок перед входом в центральный зал одним из самых теплых (в смысле общения, конечно же) мест.





Metal Gear

История сериала





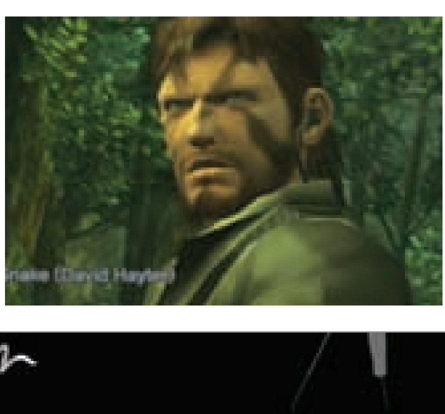
ТЕКСТ
Игорь Сонин

И все-таки, как Райден стал киберниндзя? Куда делась личность Револьвера Оцелота после того, как ее вытеснил Ликвид? Это лишь некоторые из тех вопросов, которые остаются у прошедших Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Вообще сериал Metal Gear отличается издевательски подробным повествованием, и это неудивительно: все двадцать лет с выхода первой игры, разработчики плели одну и ту же сюжетную нить. События выпусков охватывают промежуток в пятьдесят лет, с 1964 года по 2014-й. Чтобы даже новички не запутались в многочисленных интригах и взаимоотношениях персонажей, на PlayStation Network вскоре после релиза MGS4 была опубликована специальная энциклопедия. В ней подробно разъяснялось, кто есть кто и по каким причинам что-то происходит в мире Metal Gear. Тем не менее, разобраться в хронологии все равно оказалось непросто. Часто в путанице повинны сами сценаристы. В прошлом веке, когда авторы еще не знали, какая великая судьба уготована их детищу, они позволяли себе путаться в датах и забывать, на каком глазу повязка у Биг Босса. В довершение всех бед, кроме канонических игр сериала свет увидели около десятка поделок «по мотивам», которые хоть и содержат в названии слова Metal Gear, но к «старшим» родственницам имеют не больше отношения, чем Йоши – к битве за Сталинград. Об этих «бастардах» мы вспоминать больше не станем; вместо этого поговорим о важнейших виртуальных вехах в истории, что рассказывается на протяжении семи ключевых выпусков. И, конечно, необходимо предупредить: заметка о каждой игре кишмя кишит спойлерами, так что не сетуйте потом, что мы вам всю жизнь испортили. Продвигайтесь дальше на свой страх и риск, и, между нами говоря, было бы неплохой идеей собрать все семь и пройти их не так, как они выходили, – а так, как складывались жизни Биг Босса и Солида Снейка.



Биг Босс: искатель справедливости

Впервые Биг Босс предстал перед нами в качестве злодея в наиболее древних играх сериала – Metal Gear и Metal Gear 2: Solid Snake. Лишь десятилетия спустя великий солдат и его идеалы были реабилитированы. По всей видимости, Биг Босс родился незадолго до Второй мировой войны и вряд ли принимал в ней непосредственное участие. О его молодости мы узнаем в Metal Gear Solid 3: Snake Eater, когда верного агента американского правительства впервые обманывают собственные начальники. Биг Босс понимает, что в политической игре ему отведена роль пешки, но пока нет возможности что-либо изменить. Следующий известный отрезок его жизни показан в Metal Gear Solid: Portable Ops. Из нее игрок узнает о противостоянии Биг Босса и его бывшего отряда FOX: герой вновь брошен на произвол судьбы командирами и вынужден вербовать сторонников прямо на поле боя. В следующий раз мы видим Биг Босса двадцать пять лет спустя, уже в качестве террориста, злодея и творца Outer Heaven. Что вынудило его предать родину и основать нацию наемников? Каковы были достижения отряда FOX, чем занимался отряд FOXHOUND и почему весь мир считал Биг Босса лучшим воином столетия? В истории великого борца за справедливость много белых пятен, и даже сотрудники Kojima Productions не раз обещали пролить свет на его злоключения.





1. Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Время событий: 1964 год
Место действия: Советский Союз
Время выхода игры: 2004 год
Платформа: PlayStation 2

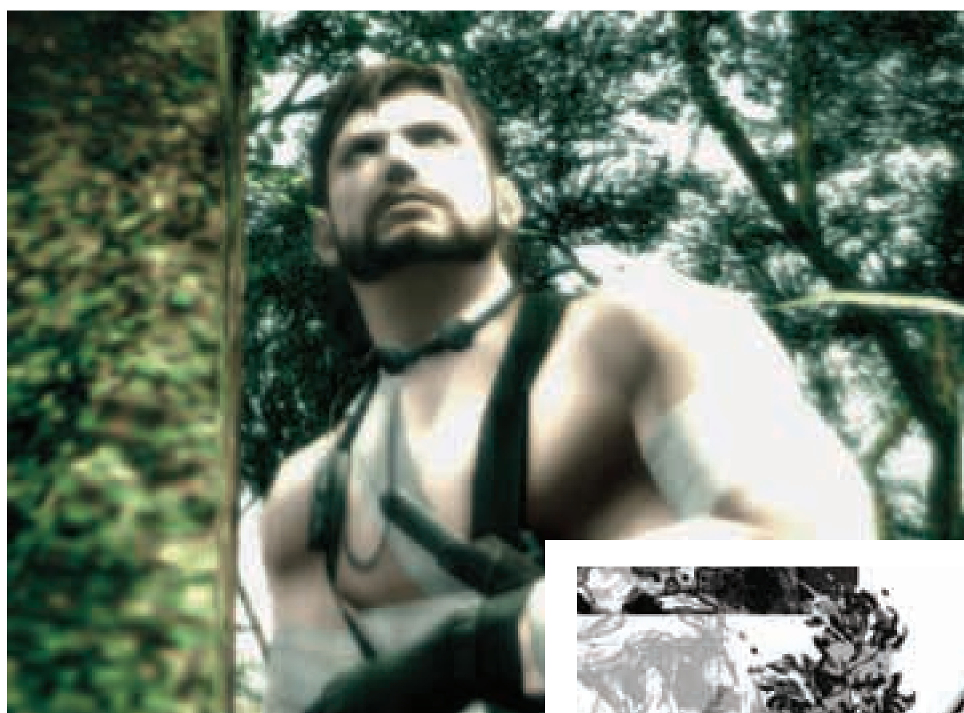
Коротко о главном: Американский агент Нейкид Снейк, оперативник отряда FOX, проникает на территорию Советского Союза и ликвидирует бывшую наставницу, «мать американского спецназа» Босс. Нейкид Снейк получает титул «Биг Босс» и разочаровывается в правительстве Соединенных Штатов.

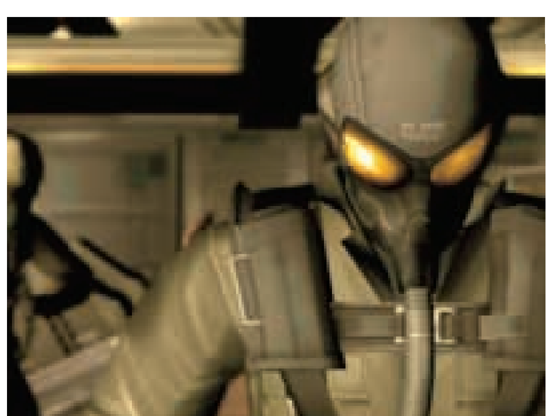
Snake Eater, как и Sons of Liberty, состоит из двух частей. В первой, под названием Virtuous Mission, агента ЦРУ Нейкида Снейка засылают «в джунгли Советского Союза» с заданием: помочь доктору-диссиденту Соколову, создателю советского боевого робота-Шагохода, бежать с базы полковника Волгина. По радио Нейкида поддерживает его наставница, «мать американского спецназа» Босс. Однако планы существуют, чтобы их нарушали. Босс сама переходит на сторону Советского Союза и в рукопашной серьезно ранит Нейкида. Она также дарит Волгину два миниатюрных ядерных заряда. Босс передает Соколова Волгину. Тот увозит доктора в неизвестном направлении, а чтобы скрыть пропажу, уничтожает весь исследовательский комплекс ядерным зарядом. Нейкид Снейк чудом эвакуируется за пределы Союза. Вторая и главная часть игры, Operation Snake Eater, начинается всего неделю спустя. Советский Союз, обнаружив следы американских шпионов, обвиняет США в ядерной атаке на исследовательский комплекс. Тем временем в СССР положению Хрущева угрожает фракция Брежнева и его сторонников (в том числе – полковника Волгина). Москва и Вашингтон достигают секретной договоренности: СССР возложат вину за взрыв на Волгина, если лазутчики из США в атмосфере полной секретности подорвут могущество Волгина, уничтожат Шагоход и ликвидируют Босс. Нейкида Снейка опять отправляют «в джунгли», ему помогает майор Зеро (по радио) и шпионка Ева (она же, под прикрытием, Татьяна Соколова, жена ученого). По другую сторону баррикад – Волгин, Босс и ее отряд «Кобра», а где-то сбоку – молодой майор Оцелот и его подручные. Нейкид Снейк по ходу действия попадает в плен, теряет глаз под пыткой, но, в конце концов, бежит – только чтобы вернуться в Грозный Град, крепость полковника Волгина. С помощью Евы он одолевает Шагоход, а в полковника Волгина ударяет молния. Прежде чем покинуть страну Советов, Снейк должен выполнить последнюю миссию: убить Босс, свою наставницу, которую он до сих пор боготворит. Нейкид Снейк выполняет и это поручение. Он возвращается домой, где его встречают как героя и награждают титулом «Биг Босс». По дороге на родину Ева открывает Снейку, как обстояли дела на самом деле. Босс приказали похитить у Волгина «Наследие философов» – микрофильм с данными об огромных средствах, собранных великими державами мира: США, Китаем и СССР. На самом деле Босс добровольно отдала жизнь, до последнего вздоха храня верность стране. Ева надеялась выкрасть «Наследие философов», но ей помешал Оцелот, в чьих руках в итоге и оказалась половина «Наследия». Биг Босс получает из рук президента Крест за отличную службу, но перед его глазами стоит только последняя встреча с благородной наставницей...

Солид Снейк: легендарный герой

Из всех героев сериала Metal Gear именно Солид Снейк известен геймерам лучше всего. Это он проникал на военную базу в Metal Gear Solid, он противостоял Оцелоту на захваченном танкере в Metal Gear Solid 2, он выполнял «последнюю миссию» в Metal Gear Solid 4. Солид Снейк – один из трех клонов Биг Босса, созданных в рамках проекта Les Enfants Terribles. Его братья – Ликвид Снейк и Солидус Снейк, причем Ликвид получил доминантные гены Биг Босса, Солид – рецессивные гены, а Солидус стал точной копией великого воина. «Сыновья» Биг Босса не раз сражались между собой, и Солид Снейк всякий раз если и не одерживал верх, то хотя бы оставался непобежденным. Геймеры видели пять игр с участием Солида Снейка, и неудивительно, что о его жизни известно практически все. Солид Снейк в качестве оперативника отряда FOXHOUND дважды одолевал Биг Босса, потом подавил восстание Ликвида Снейка. После этого Солид «пропал без вести» и создал организацию «Филантропия», поставившую своей целью помешать распространению Metal Gear и ядерного оружия. Через несколько лет Солид Снейк принял непосредственное, хоть и «неофициальное» участие в инциденте с Солидусом Снейком. Однако здоровье героя было подорвано. Искусственное тело Снейка, много лет назад зараженное вирусом FoxDie, уже не могло выдерживать былые нагрузки. Оставалась лишь одна, последняя миссия – прекратить мятеж, поднятый Ликвидом Оцелотом. Только после этого Солид Снейк смог немного пожить спокойной, обычной жизнью.









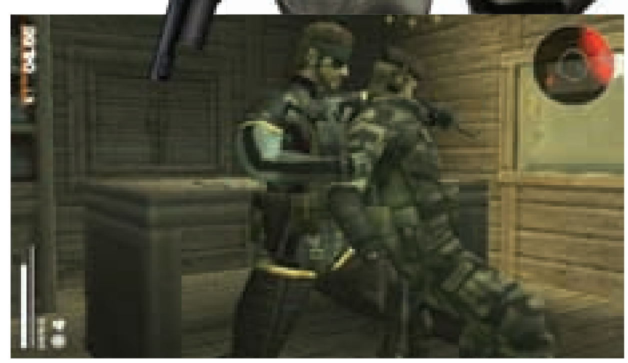
2. Metal Gear Solid: Portable Ops



Время событий: 1970-1971 годы
Место действия: Колумбия
Время выхода игры: 2006 год
Платформа: PlayStation Portable

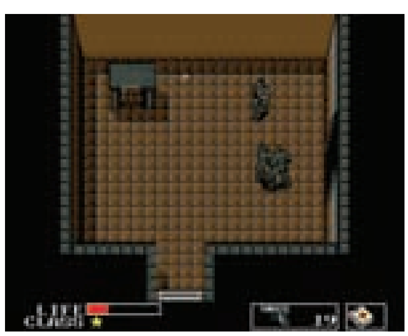
Коротко о главном: Команда Биг Босса, отряд FOX, уходит в самоволку. Биг Босса обвиняют в организации восстания. Чтобы обелить свое имя, он побеждает отряд FOX. Лидер восстания делится с Биг Боссом своей мечтой о жизни без политиков, о нации воинов Outer Heaven. Биг Босс основывает отряд FOXHOUND.

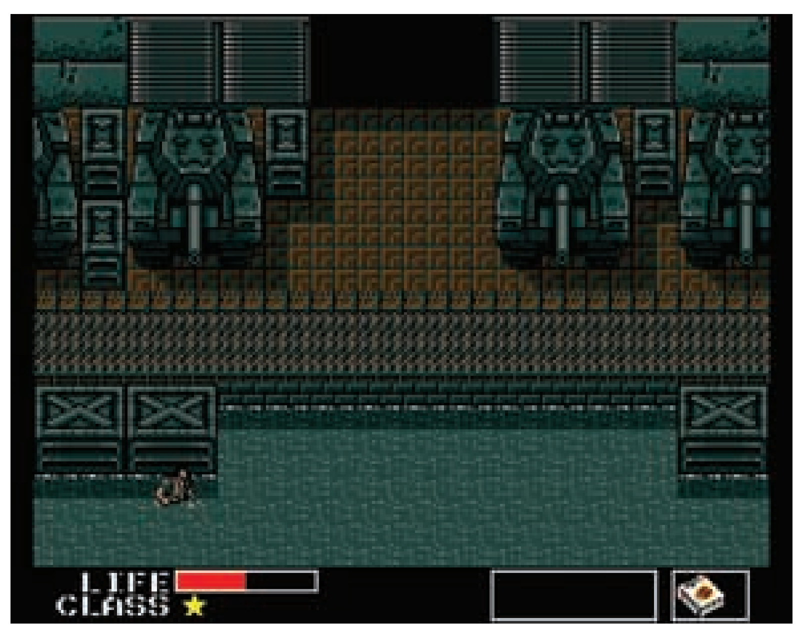
Половина «Наследия философов» досталась США, но где остальное? Этим вопросом задались солдаты отряда FOX, которые нарушили клятву верности американскому правительству. Они похищают Биг Босса и допрашивают его в надежде разыскать несметные богатства. Биг Босса держат в соседней камере рядом с Роем Кэмпбеллом – единственным выжившим членом подразделения «Зеленых беретов», отправленного на разведку базы отряда FOX. Вдвоем они бегут из заключения и по радио связываются с товарищами. Выясняется, что Нейкида Снейка обвиняют в организации восстания и теперь, чтобы восстановить доброе имя, ему придется самому разобраться с отступниками и их предводителем Джином. Биг Босс собирает собственную команду и в ходе продолжительной борьбы одерживает верх после битвы с молодым Греем Фоксом, который тогда состоял в отряде FOX. Выясняется, что политики опять обвели вокруг пальца всех и каждого, а подлинной целью Джина было создание Army's Heaven – свободной, справедливой и благородной нации воинов. Джин передает Биг Боссу все свои наработки по проекту Army's Heaven. По возвращении на родину Биг Босса опять встречают с почестями и объявляют героем, а он основывает отряд FOXHOUND, которому уготовано сыграть огромную роль в грядущих событиях. А тем временем в США, с помощью «Наследия» Оцелот, майор Зеро и другие соратники Биг Босса по отряду FOX создают взамен развалившейся организации философов новую структуру – «Патриотов». Оцелот настаивает, чтобы в нее приняли и самого Биг Босса...



3. Metal Gear

Время событий: 1995 год
Место действия: Южная Африка
Время выхода игры: 1987 год
Платформа: MSX





Коротко о главном: Биг Босс возглавляет нацию воинов, Outer Heaven. Солид Снейк, новобранец отряда FOXHOUND, проникает в Outer Heaven и побеждает Биг Босса.

Прошло двадцать пять лет. Биг Босс воспользовался планом Джина и, оставаясь формально лидером FOXHOUND, тайно создал на просторах Южной Африки обитель для воинов Outer Heaven. Западный мир подозревает, что там ведется тайная работа над оружием массового поражения. Выяснить правду и нейтрализовать угрозу отправляется подчиненный Биг Босса, оперативник отряда FOXHOUND Грей Фокс. Через несколько дней связь с ним обрывается, а последняя реплика диверсанта заканчивается словами «Metal Gear...». Тогда Биг Босс отправляет в Outer Heaven еще одного оперативника из отряда FOXHOUND, Солида Снейка. Его первое задание – вызволить Грей Фокса. Биг Босс рассчитывал использовать Снейка, чтобы дезинформировать США о состоянии дел в Outer Heaven, но недооценил способности новичка. Солид Снейк спасает Фокса, узнает от него о шагающем роботе, затем находит и уничтожает Metal Gear... и выясняет, что за нацией воинов Outer Heaven стоит не кто иной, как его же собственный командир Биг Босс! План Биг Босса – сделать Outer Heaven самой мощной военной силой на планете и преобразовать мир. В отчаянии Биг Босс обещает забрать Солида Снейка с собой на тот свет и активирует систему уничтожения комплекса, но Снейк побеждает командира и успевает избежать гибели. Впрочем, это была лишь временная победа...

ПЕРВОЕ ЗАДАНИЕ СОЛИДА СНЕЙКА – ВЫЗВОЛИТЬ ГРЕЙ ФОКСА

4. Metal Gear 2: Solid Snake



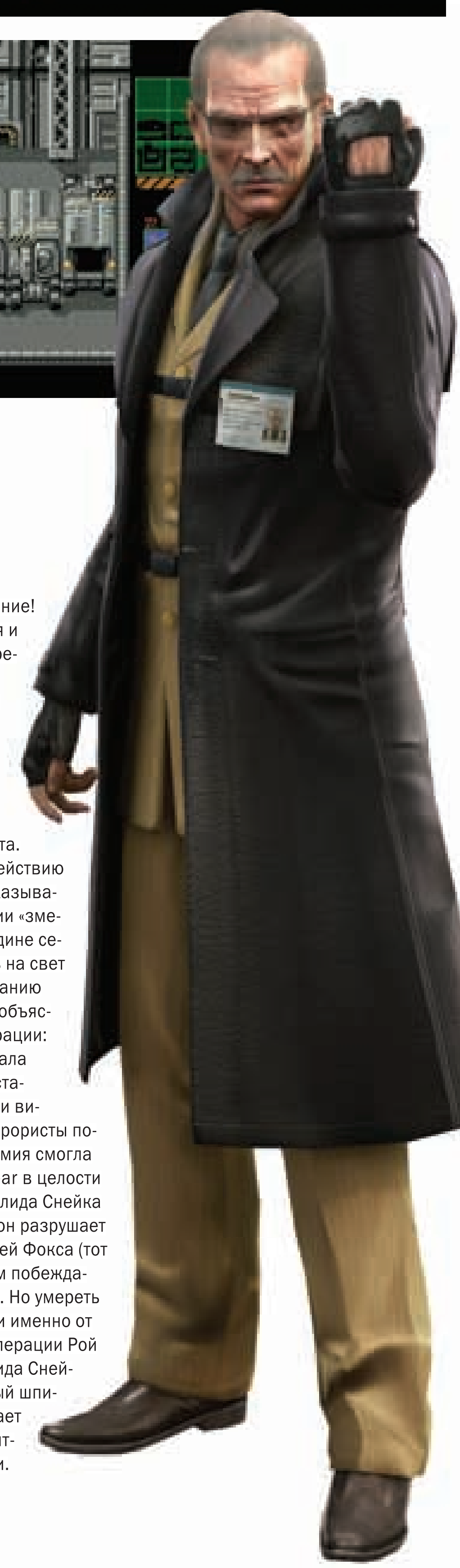
Время событий: 1999 год
Место действия: Восточная Африка
Время выхода игры: 1990 год
Платформа: MSX

Коротко о главном: Биг Босс еще раз воссоздает Outer Heaven. Солид Снейк опять проникает в Outer Heaven и побеждает Биг Босса.

Прошло четыре года. Холодная война давно стала достоянием прошлого и кажется, что планету ждет прекрасное будущее. Но маячащий на горизонте нефтяной кризис уже заставляет страны искать спасения в инновациях, а также нано- и биотехнологиях. Чешский ученый Кио Марв выводит новый вид водорослей, способных производить высококачественное биотопливо. Ученый был на пути в США, когда его похитили солдаты из Занзибар Лэнд – организации, которая надеется контролировать поставки нефти и шантажировать мир, угрожая ядерным ударом. Полковник Рой Кэмпбелл, сменивший Биг Босса на посту командира FOXHOUND, посылает Солида Снейка на базу Занзибар Лэнд с заданием спасти доктора Марва. Уже на месте Солид Снейк узнает, что за похищением стоит хорошо ему известный Биг Босс, а также бывший товарищ, ныне пилот нового Metal Gear, Грей Фокс. Снейк не успевает спасти доктора Марва, но похищает документы о его открытии. Когда он намеревается бежать с базы, путь ему преграждает Грей Фокс на Metal Gear. Одержав победу сначала в битве с роботом, а затем и в рукопашном бою с его пилотом, безоружный Солид Снейк сталкивается лицом к лицу с Биг Боссом, но все равно побеждает, смастерив из подручных материалов... огнемет.



БИГ БОССУ ПРИШЛОСЬ ОДНАЖДЫ ОБРАТИТЬ ОРУЖИЕ ПРОТИВ СВОИХ ТОВАРИЩЕЙ. ЭТА СУДЬБА ЖДАЛА И СОЛИДА СНЕЙКА.



5. Metal Gear Solid / Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Время событий: 2005 год
Место действия: Аляска
Время выхода игры: 1998 / 2004 год
Платформа: PlayStation One, PC, GameCube

Коротко о главном: Ликвид Снейк и отряд FOXHOUND захватывают Metal Gear REX в надежде воссоздать Outer Heaven. Солид Снейк, тайно зараженный вирусом FoxDie, проникает на базу. Снейк разрушает Metal Gear и инфицирует членов FOXHOUND. Ликвид умирает от FoxDie.

Биг Боссу пришлось однажды обратить оружие против своих товарищей. Эта судьба ждала и Солида Снейка. Отряд FOXHOUND под руководством Ликвида Снейка и Оцелота, а также с помощью генетически модифицированных солдат захватывает удаленный остров Шэдоу Мозес, где расположен завод по переработке ядерных отходов и невесть откуда взялся Metal Gear REX. Их требование: в течение суток получить в свое распоряжение останки Биг Босса. Полковник Рой Кэмпбелл, теперь уже бывший командир FOXHOUND, отправляет на остров Солида Снейка. Его задача – нейтрализовать лидеров террористов, спасти заложников – президента корпорации ArmsTech и начальника агентства передовых оборонных исследовательских проектов DARPA. К ужасу и удивлению Солида Снейка, оба заложника умирают у него на глазах от инфаркта. Оцелот вступает в противостояние со Снейком, но Грей Фокс отсекает стрелку правую руку, и Оцелот вынужден бежать. Грей Фокс стал кибернетическим ниндзя и, как он сам говорит, он «не враг и не друг»: по ходу игры Фокс выступит и как союзник, и как противник Снейка. На базе Снейк также знакомится с Отаконом, любителем аниме и создателем Metal Gear REX, и с Мэрил, племянницей Роя Кэмпбелла. С их поддержкой Снейк побеждает солдат отряда FOXHOUND и позже узнает, что его задание на базе может быть вовсе не таким, как ему сперва объяснили. Перед началом операции доктор Наоми Хантер заразила Снейка вирусом FoxDie, который избирательно убивает членов отряда FOXHOUND и, возможно, рано или поздно уничтожит носителя. Советник и учитель Снейка по имени Мастер Миллер сообщает, что знает способ остановить активацию Metal Gear. Но как только Снейк совершает все необходимые действия, Metal Gear, наоборот, приходит в движение! Миллер злорадно смеется и снимает маску: все это время Солид Снейк беседовал с Ликвидом Снейком! Террористы не могли сами запустить Metal Gear, и поэтому им пришлось вступить в столь сложную игру и использовать правительственного агента. Стоя рядом с готовым к действию Metal Gear, Ликвид рассказывает правду о происхождении «змеев»: они – братья. В середине семидесятых оба появились на свет в рамках проекта по созданию клона Биг Босса. Ликвид объясняет и истинную суть операции: правительство не волновала судьба Снейка. Герою достаточно было просто занести вирус на базу. Тогда все террористы погибли бы сами собой и армия смогла бы вернуть себе Metal Gear в целости и сохранности. Однако Солида Снейка болтовней не возьмешь: он разрушает Metal Gear с помощью Грей Фокса (тот погибает в битве), а затем побеждает Ликвида в рукопашной. Но умереть Ликвиду суждено все-таки именно от FoxDie. По завершении операции Рой Кэмпбелл объявляет Солида Снейка погибшим. Легендарный шпион вместе с Мэрил покидает базу на снегоходе и уносится навстречу новой жизни.





6. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty: Tanker Chapter

Время событий: 2007 год
Место действия: штат Нью-Йорк
Время выхода игры: 2001 год
Платформа: PlayStation 2, PC, Xbox

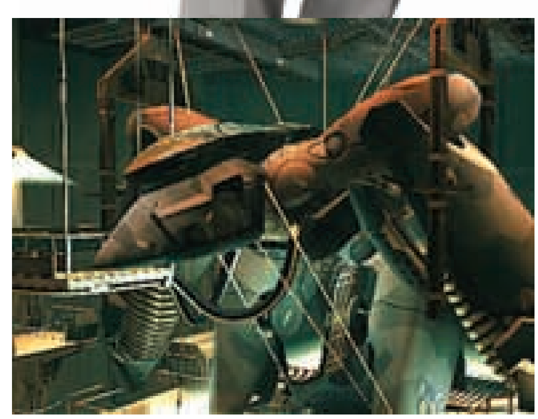
Коротко о главном: Солид Снейк проникает на корабль, который перевозит Metal Gear RAY. Русские солдаты полковника Гурлюковича захватывают судно. Оцелот убивает Гурлюковича, похищает Metal Gear. Ликвид Снейк захватывает разум Оцелота. Ликвид Оцелот топит корабль, Солид Снейк «погибает».

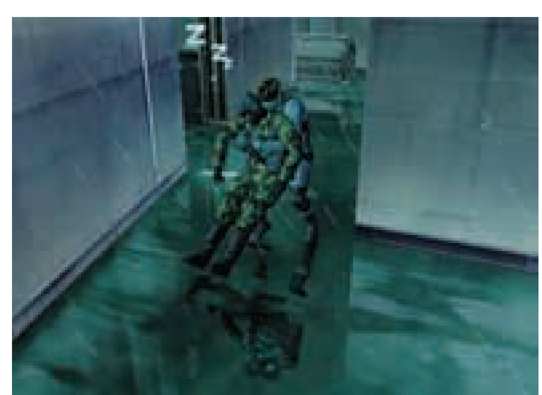
Оставшись без работы, Солид Снейк и Отакон основывают неправительственную организацию «Филантропия» и посвящают себя борьбе с ядерным оружием и Metal Gear, которые становятся все более привычным зрелищем. Партнеры получают информацию, что на одном из кораблей у берегов США перевозят Metal Gear RAY – новую модель, охотника, предназначенного для уничтожения обычных Metal Gear. Солид Снейк незамеченным проникает на танкер. Вслед за ним на судно десантируется отряд русских солдат под предводительством Оцелота и полковника Гурлюковича. Несмотря на усилия гарнизона американской морской пехоты, русские войска молниеносно захватывают корабль. Снейк сражается с дочерью полковника Ольгой Гурлюкович, побеждает и спускается в трюм на поиски Metal Gear. Спрятавшись, он наблюдает, как Оцелот предает и убивает Гурлюковича, а потом единолично захватывает Metal Gear RAY и проделывает пробоину в обшивке. Корабль идет ко дну, но Оцелот не спешит бежать. Взамен отрубленной Грей Фоксом руки ему пересадили руку Ликвида, и при виде Снейка личность брата-клона берет верх. Прочитав Снейку короткую, но эмоционально насыщенную лекцию, Ликвид покидает корабль на плавучем Metal Gear, а Солид Снейк, по официальным данным, еще раз погибает – теперь в морской пучине.















7. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty: Plant Chapter

Время событий: 2009 год
Место действия: Атлантический океан
Время выхода игры: 2001 год
Платформа: PlayStation 2, PC, Xbox

Коротко о главном: Солидус Снейк, Оцелот и отряд Dead Cell захватывают очистное сооружение Big Shell. Солид Снейк и Райден проникают на объект и вместе ликвидируют отряд Dead Cell. Ликвид Оцелот угоняет Metal Gear RAY. Райден побеждает Солидуса Снейка.

Во время визита президента Соединенных Штатов на очистной завод Big Shell, расположенный в открытом море, террористы из отряда Dead Cell под предводительством Солида Снейка захватывают сооружение. На битву с легендарным героем полковник Рой Кэмпбелл отправляет новичка-блондина с позывным «Райден». Радиоподдержку осуществляет Роуз – профессиональный аналитик и возлюбленная Райдена. Внутри завода Райден встречает Ирокеза Плискина – последнего бойца спецназа ВМФ США, который остался в живых после высадки на Big Shell. Но это не единственный союзник Райдена. Неожиданно для самого себя парень встречает киберниндзя, который обещает помогать ему с заданием. Райден и Плискин объединяют силы в борьбе с террористами, и вскоре выясняется, что весь завод Big Shell – всего лишь прикрытие для огромного Metal Gear с кодовым именем Арсенал, строительство которого шло под водой. Именно ради него президент США примчался на богом забытый объект. Плискин, изрядно запудривший мозги Райдену, признается, что на самом деле он настоящий Солид Снейк. Райдену со Снейком не удается уничтожить Arsenal Gear при помощи вируса. Им ничего не остается, кроме как физически остановить махину. Тем временем выясняется, что захватчиками командует Солидус Снейк – третий и последний, генетически наиболее точный клон Биг Босса. Его цель – захватить коммуникационные каналы общества и свергнуть «Патриотов». Выясняется, что сам Райден – засланный агент «Патриотов», а Кэмпбелл и Роуз, с которыми он общался, – говорящие роботы, созданные искусственным интеллектом Arsenal Gear. Даже помощник-киберниндзя на самом деле – Гурлюкович. «Патриоты» похитили ее дочь Санни и тем самым заставили помогать Райдену. Таким образом, вся операция точно повторяет события на острове Шэдоу Мозес и нацелена на то, чтобы сделать из Райдена «психологического» клона Солида Снейка. Оцелот при виде Солида Снейка превращается в Ликвида Оцелота и угоняет Metal Gear RAY, хранившийся в ангарах Arsenal Gear. Солид Снейк бросается в погоню. План Солидуса полностью проваливается. Мучимый вирусом Arsenal Gear достигает Манхэттена, и Райден побеждает Солидуса Снейка в дуэли на мечах. Солид Снейк ставит трансмиттер на Metal Gear RAY, угнанный Оцелотом, и отправляется на поиски «Патриотов». Райден воссоединяется с живой, настоящей Роуз и клянется спасти Санни.





Райден: калиф на час

Райден – самый противоречивый герой Metal Gear. В семействе великих воинов этот женственный блондинчик никогда не мог найти себе места. Единственная игра с его участием – Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, но даже в ней главную роль ему пришлось разделить с Солидом Снейком. Райден был тщательно оберегаемым секретом Kojima Productions, и до самого выхода MGS2 геймеры ничего не знали о ее подлинном сюжете. И когда вместо серьезного и опытного Солида Снейка им подсунули красавца и нытика Райдена, многим это пришлось не по душе. Требовалось дойти до финала и как следует разобраться в сюжете, чтобы оценить величие замысла авторов Sons of Liberty. Райдену приходилось работать бок о бок с Солидом Снейком, и это поневоле ставило перед игроком интересные вопросы, главным среди которых был такой: оставляют ли великие герои в мире что-то, кроме своих побед? Сам геймер становился напарником легендарного воина, на своей шкуре узнавал, каково это – оказаться расходным материалом в игре политиков. Еще подростком Райден несколько лет состоял в солдатском отряде Солидуса Снейка, затем оказался в США на службе правительства. Его заслали на завод Big Shell, захваченный террористами, чтобы превратить в «психологического» клона Солида Снейка. Однако план провалился из-за непредусмотренного вмешательства настоящего Солида, и Райден впервые в жизни оказывается свободен. Теперь он должен сам решать, как строить свою жизнь, и эти решения даются ему не без труда. Так заканчивается MGS2, и в следующий раз мы видим Райдена в MGS4 в роли киберниндзя, помогающего Снейку остановить Ликвида Оцелота. Что случилось с ним за эти годы? Как неуверенный в себе сопляк превратился в гордого, могучего киберниндзя? Этот период жизни Райдена плохо известен, и мы рискнем предположить, что прекрасный двойник Ивана Райденовича Райкова еще займет главное место в одной из грядущих игр сериала Metal Gear.



8. Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Время событий: 2014 год
Место действия: по всей Земле
Время выхода игры: 2008 год
Платформа: PlayStation 3

Коротко о главном: Ликвид Оцелот захватывает контроль над наномашинами, которые управляют поведением солдат. Постаревший и измученный вирусом FoxDie Солид Снейк побеждает Ликвида Оцелота. Биг Босс оказывается жив, читает лекцию и умирает.





Годы национальных армий прошли, и в 2014 году основной силой на планете становятся военные корпорации. Пять крупнейших в мире частных компаний принадлежат одной фирме под названием Outer Heaven, а ей, в свою очередь, владеет Ликвид Оцелот. Его цель – захватить контроль над наномашинами в телах солдат всего мира, которыми прежде управлял искусственный интеллект «Патриотов». Для этого Ликвиду понадобится генетическая информация Биг Босса. Полковник Рой Кэмпбелл вызывает постаревшего Солида Снейка на последнее задание – положить конец восстанию Ликвида Оцелота. Снейку помогают Мэрил, ныне командующая собственным отрядом, Отакон и Райден, за прошедшие годы успевший стать киберниндзя. Солид Снейк встречает Еву, бывшую подругу Биг Босса. Она рассказывает, что является матерью всех Снейков, так как генетические клоны были выношены в ее утробе. Подобно Нейкиду Снейку, она тоже взяла себе новый позывной – Биг Мама. Она также сообщает, что останки Биг Босса находятся в ее руках, однако на них тут же нападает Оцелот, похищает тело и смертельно ранит Биг Маму. База Оцелота – огромный корабль под названием Outer Heaven – создан по образу и подобию Arsenal Gear. Снейк проникает на борт, и Отакон заражает систему вирусом. Программа уничтожает искусственный интеллект патриотов, и мир освобождается от власти наномашин. Тем временем Ликвид Оцелот поднимает обессилевшего Солида Снейка на мостик корабля, и они сходятся в последнем рукопашном бою. Снейк побеждает. В эпилоге появляется Биг Босс и рассказывает правду. Его «тело», похищенное Оцелотом, на деле принадлежало Солидусу, а он сам держится только на наномашинах да органах Ликвида и Солидуса. Биг Босс привозит майора Зеро, едва живого столятилетнего старика, называет его источником зла и создателем «Патриотов» и отключает ему систему жизнеобеспечения. Майор Зеро отдает богу душу, затем и Биг Босс умирает от нового вируса FoxDie. Солид Снейк бросает курить и решает провести последние дни тихо и мирно... **СИ**

РАЙАН ПЭЙТОН ТАК ПРЯМО И ВЫСКАЗАЛСЯ: «В ИСТОРИИ БИГ БОССА ЕЩЕ МНОГО ТЕМНЫХ ПЯТЕН...»

Викторина: угадай сюжет следующей игры сериала Metal Gear Solid!

Хотя MGS4 завершила историю Солида Снейка, никто и не пытается отрицать, что это отнюдь не последний выпуск сериала. А Райан Пэйтон (к слову, лишь недавно покинувший Kojima Productions) так прямо и высказался: «В истории Биг Босса еще много темных пятен...» Перечитав хронологию событий, мы предлагаем на ваш суд выдуманный сценарий для следующей части. Можете сочинить лучше? Пишите письма в «Обратную связь»!



Metal Gear Solid 5

Время событий: 2009, 2014 год
Место действия: США, Восточная Европа

Коротко о главном: Райден спасает Санни от патриотов, разочаровывается в жизни, вступает в отряд Биг Мамы и становится киберниндзя.

После эпопеи с Солидусом Снейком Райден и Роуз вновь мирно живут в пригороде Нью-Йорка. Во время битвы с Солидусом в сознание Райдена вернулись вытесненные детские воспоминания, и теперь он страдает от посттравматического синдрома. Тем не менее, Райден твердо намерен выполнить данное Ольге обещание и спасти ее дочь Санни от «Патриотов», однако он не представляет, где начать поиски, пока не получает таинственную весть из Восточной Европы. Он отправляется в Восточную Европу, там встречается с Биг Мамой и ее группой Paradise Lost. При радиоподдержке Роуз, настоящего полковника Кэмпбелла и Биг Мамы, Райден проникает на базу «Патриотов», где ведутся разработки по созданию наномашин и тестируется прототип Metal Gear Gekko. В элитных охранниках комплекса он узнает своих товарищей, воевавших в Либерии под руководством Солидуса. Райден уничтожает их, разрушает прототип Metal Gear Gekko, спасает Санни и бежит с базы на армейском джипе. Но его эмоциональное состояние становится все тяжелее. Героя добивает сообщение Роуз о том, что у нее случился выкидыш и что она больше не желает знать Райдена. Сломленный, потерянный, потерявший смысл жизни, он присоединяется к отряду Биг Мамы и помогает ей похитить останки Биг Босса, но сам, тяжело раненный, попадает в плен к «Патриотам». Его держат на секретной базе и используют для опытов – так же, как раньше Грейя Фокса. Райдена спасают повстанцы Биг Мамы и перевозят обратно в Европу, где он получает тело киборга-ниндзя и остается с отрядом Биг Мамы. Она рассказывает Райдену о планах Ликвида Оцелота и отправляет его на поиски Солида Снейка...

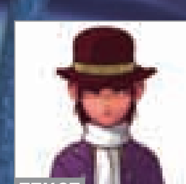

мутанол
$CH_3CCL_3H_2COOHN_2H$

Эволюционируй сегодня!

Учебник виртуальной генетики



У людей, выросших в Советском Союзе, пароль «генетика» вызывает рефлекторный отзыв «продажная девка империализма». Казалось бы, эта строгая формулировка должна обозначать, что уж за железным-то занавесом науку о наследственности любят и умеют ей пользоваться. Однако, если взять подборку вроде бы посвященных этой дисциплине игр, легко заметить, что большинство из них имеют к генетике такое же отношение, как приключения Невероятного Халка – к ядерной физике. Если рассматривать Spore и ее предшественниц как «интерактивный учебник по биологии», можно усвоить немало странных уроков.



ТЕКСТ
Илья Ченцов

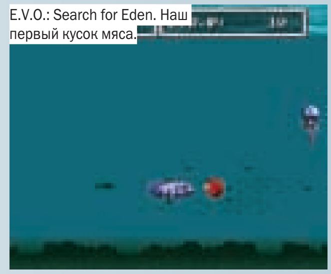
Урок 1: ты то, что ты ешь

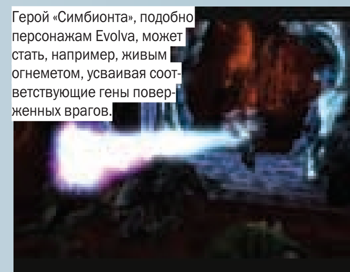
Дети! Противники генетически модифицированных продуктов были правы – кушая пищу с чужеродным наследственным кодом, вы рискуете мутировать до неузнаваемости. Правда, вот загвоздка – даже ДНК обыкновенной курицы существенно отличается от ДНК человека. Неужели, скушав «Макчикен», можно обзавестись клювом и крыльями?

«Да!» – уверенно говорят разработчики. И речь не только о создателях Spore – еще в 1992 году на SNES появился замечательный платформер с ролевыми элементами E.V.O.: Search for Eden. Элементы эти состояли вот в чем: начав игру простой доисторической рыбой, вы должны были есть соседей по планете, чтобы получать очки эволюции, нужные для прокачки различных частей тела. Кроме того, периодически с нашим героем происходили форсированные эволюционные сдвиги (не без помощи богини Геи, которая в фантазиях компании Enix вполне вписывается в эволюционную теорию), и в конце он даже мог превратиться в человека, узнать тайну марсиан, жениться на Гее и поселиться с ней в Эдемском саду (кроме шуток).

Идея вновь всплыла в тактическом экшне Evolva (2000, PC), главные герои которого, четверка «генохантеров», боролись с космической заразой на недружелюбной планете. Сожрав останки убитого противника, можно было не только поправить здоровье, но и перенять его ценные свойства – например, бегучесть или прыгучесть, способность атаковать тем или иным методом, или даже умение становиться временно невидимым. Уже приобретенные умения можно было улучшать аналогичным способом, при этом становилась иной и внешность персонажей – и без того страхолюдные спецназовцы меняли цвет кожи и отращивали разнообразные шипы, «перья» и «листья» в самых неожиданных местах.


E.V.O.: Search for Eden.


E.V.O.: Search for Eden. Наш первый кусок мяса.


Герой «Симбионта», подобно персонажам Evolva, может стать, например, живым огнеметом, усваивая соответствующие гены поверженных врагов.



Получить новую способность или улучшить уже имеющиеся – в Evolva это решалось одним щелчком кнопки.


Cubivore (2002, GameCube) можно назвать своеобразным продолжением идей E.V.O. в 3D. Отгрызая конечности составленным из кубиков врагам, наш не менее кубический герой мутировал, чтобы в конце концов победить главного босса (да-да, тоже кубического). Увы, превратиться в Cubus Sapiens нашему кубоеду было не суждено.



Законы Менделя



Австрийского священника Грегора Иоганна Менделя называют отцом генетики. В середине XIX века он, проводя опыты над растениями в монастырском саду, вывел три закона, по которым в потомстве распределяются наследственные признаки.

Закон единообразия гибридов первого поколения гласит: у потомства первого поколения от скрещивания устойчивых форм, различающихся по одному признаку, этот признак будет одинаковым.

Закон расщепления гласит: при скрещивании гибридов первого поколения между собой среди гибридов второго поколения в определенном соотношении появляются особи с фенотипом исходных родительских форм и гибридов первого поколения. В случае полного доминирования (когда доминантный ген полностью подавляет рецессивный) 3/4 особей обладают доминантным признаком и 1/4 – рецессивным.

Закон независимого комбинирования: каждая пара альтернативных признаков ведет себя в ряду поколений независимо друг от друга.



В Gene Wars под вашим руководством были четыре специалиста: инженер, генетик, ботаник и рейнджер. Узкая специализация этих деятелей игру не упрощала.



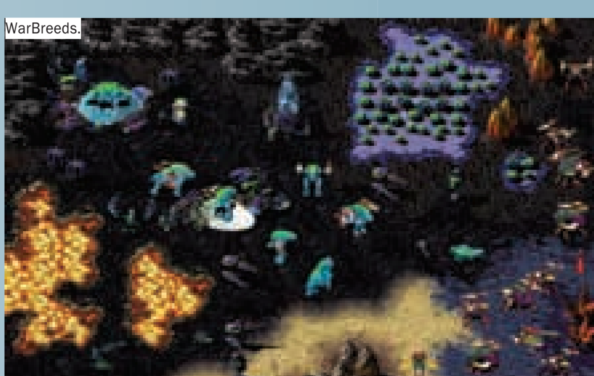
В стратегии WarBreeds вы могли улучшать своих воинов, собирая гены убитых вражеских солдат.

Урок 2: мутации происходят молниеносно

Один укольчик из волшебного шприца, и рука нашего героя превращается в улей со злобными пчелами. Узнаете? Авторам BioShock очень нужно было вставить в игру заклинания, придуманные еще когда разрабатывалась The Lost, и они даже почти к месту вспомнили стволовые клетки и умное слово «плазмида» – в генетике так называются способные к автономной саморепликации молекулы ДНК. Но чтобы они самореплицировались с такой космической скоростью – это, сынок, уже чистая фантастика. В E.V.O. и Evolva герои также эволюционировали мгновенно, подобные же чудеса мы, вероятно, увидим и в грядущем «Симбионте» (хотя там с получением новых способностей связана специальная мини-игра). Понятно, что таковы условности жанра – в рамках экшна, прохождение которого занимает считанные часы, ждать несколько дней, пока «прививка» подействует, совершенно невозможно. Немного более реалистичны в этом смысле генные стратегии, такие как WarBreeds и Gene Wars – там, по крайней мере, генокод новых юнитов-гибридов формировался еще до рождения, а на их созревание тратилось какое-то время.

Возвращаясь к экшнам, удивительно даже не то, что наши герои мгновенно меняются – удивительна живучесть и отсутствие негативных эффектов.





WarBreeds.

Лысенковщина



Менделя нередко упрекали в неточности, в том, что указанное им соотношение рецессивных и доминантных признаков 1:3 не выполняется на практике. В тридцатые годы XX века в СССР господствовала теория академика Т. Д. Лысенко (на фото), согласно которой приобретенные признаки наследуются, и путем особого «воспитания» организма возможно получение направленных наследуемых изменений (интересно, что этой идеологии соответствует, например, механика Spore). Фактически, идеи Лысенко открывали путь к ускорению процесса селекции растений и животных. Кроме того, его учение идеологически противопоставлялось классической «буржуазной» генетике (сам академик был выходцем из народа, сыном украинского крестьянина). Оба этих фактора позволили Лысенко завоевать благосклонность тогдашнего правительства СССР и начать политическое преследование ученых-генетиков – «вейсманистов-морганистов», прозванных им так в честь немца Августа Вейсмана, теоретика эволюционного учения, и американского генетика Томаса Моргана. Ошибочность представлений Лысенко была официально признана лишь в семидесятые годы, а его деятельность сильно затормозила развитие советской генетики.

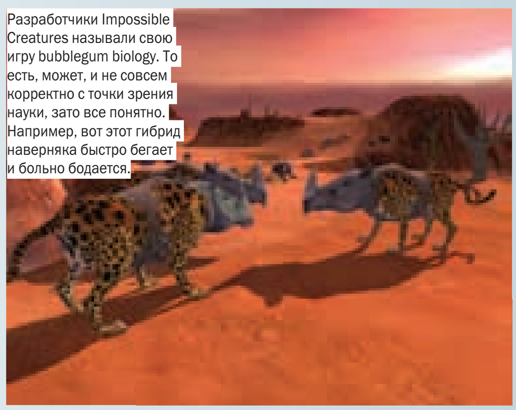
Урок 3: мутации полезны для вашего здоровья

В современной генной терапии на одну Ашанти ДеСильва приходится несколько десятков Джесси Гелсингеров, но разработчики предпочитают игнорировать печальный опыт (впрочем, о нем часто умалчивают и ученые). Недостаточно просто запихнуть новый ген в организм – надо еще каким-то образом подавить иммунную реакцию тела на чужака. Но нет, во всех перечисленных играх мутации если и имеют какой-то негативный эффект, то разве что на уровне «одна характеристика подросла, другая уменьшилась». Хотя, конечно, тут можно снова вспомнить, что игра длится несколько часов, и пагубное влияние просто не успевает проявиться – однако герой BioShock, если верить «хорошей» концовке, прожил еще, по крайней мере, лет десять, даром что обкололся плазмидами по самое немогу. Впрочем, нам не показывают его лица – возможно, потому, что он превратился в такое же уродище, как и другие обитатели подводного города.

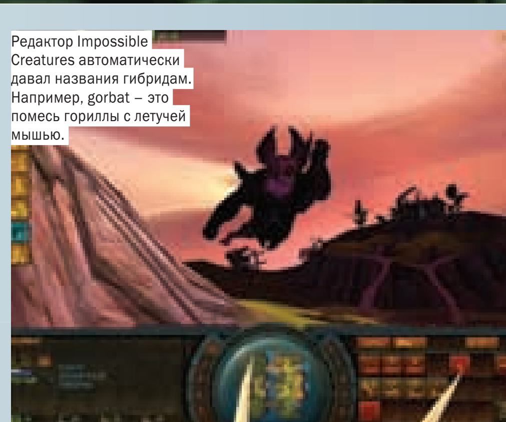
Здесь тоже встает вопрос играбельности – так, в игре Impossible Creatures (2002, PC) изначально была задумана более «правильная» генетика, однако потом все свелось к простому конструктору, позволявшему создавать гибрид из частей тел двух родителей. В интервью, данном в марте 2001 года сайту IGN, Алекс Гарден, руководитель студии Relic, разработавшей Impossible Creatures (тогда игра еще называлась Sigma), признался: «Движок поддерживает генетические мутации, комбинации из более чем двух животных и многое другое, что не попало в финальный продукт. Однако мы решили, что людям по душе более простое и понятное устройство игры, чем нечто с сотней кнопок и неизвестно как функционирующее».



Как вы, наверное, знаете, Солид Снейк и Ликвид Снейк из сериала Metal Gear Solid – клоны Биг Босса. Солиду достались все рецессивные гены, а Ликвиду – доминантные.



Разработчики Impossible Creatures называли свою игру bubblegum biology. То есть, может, и не совсем корректно с точки зрения науки, зато все понятно. Например, вот этот гибрид наверняка быстро бегает и больно бодается.



Редактор Impossible Creatures автоматически давал названия гибридам. Например, gorbat – это помесь гориллы с летучей мышью.

«Жизнь» Конуэя

SimLife и Unnatural Selection на максимальном удалении очень напоминают игру «Жизнь», придуманную в 1970 году английским математиком Джоном Конуэем. Действие игры происходит на бесконечной доске в клетку. Любая из клеток может быть «живой» либо «мертвой». Всякий ход состояние доски изменяется в соответствии с простыми правилами:

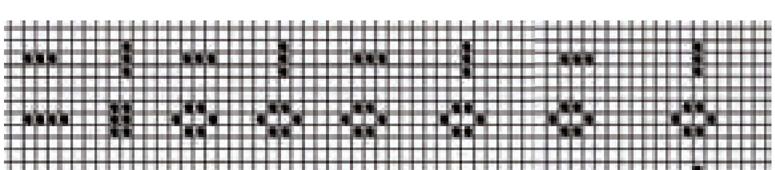
каждая живая клетка с менее чем двумя живыми соседями (всего их у любой клетки восемь) умирает от одиночества;

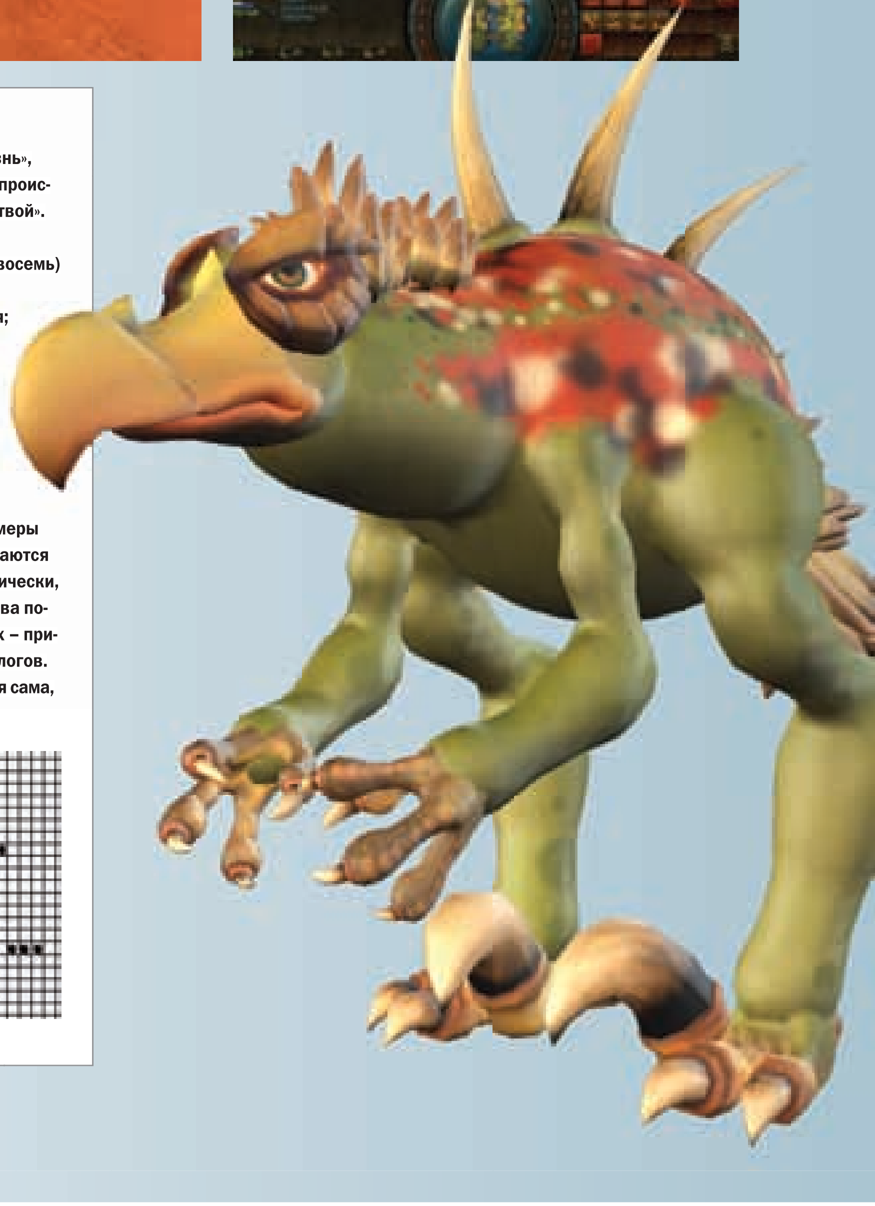
каждая живая клетка с более чем тремя живыми соседями умирает от перенаселения;

каждая живая клетка с двумя или тремя живыми соседями продолжает жить в следующем поколении;

каждая мертвая клетка, имеющая ровно трех живых соседей, оживает.

Конуэй придумал «Жизнь», рассуждая над проблемой Джона фон Ньюмана – построением гипотетической машины, способной создавать копии самой себя. Ньюман в конце концов изобрел довольно громоздкую математическую модель; вариант Конуэя был гораздо проще, но порождал весьма нетривиальные результаты при разных исходных комбинациях живых и мертвых клеток. На иллюстрации показаны примеры развития событий при тех или иных начальных условиях – некоторые фигуры оказываются стабильными, не меняясь с каждым новым поколением, некоторые изменяются циклически, иногда еще и передвигаясь при этом, другие погибают после определенного количества поколений. Эта особенность – сложные закономерности развития при простых правилах – привлекла к «Жизни» внимание ученых из самых разных областей науки, в том числе биологов. В исходном варианте «Жизнь» после установления начальной конфигурации играет в себя сама, однако позже была придумана вариация для двух игроков – и множество других.





Урок 4: Генетика детям не игрушка

Неужели все так плохо, и нет на свете игр, в которых признаки родителей честно передавались бы по наследству детям, а неприспособленные мутанты уступали бы место на земном шаре более прытким соседям по планете? Где генная инженерия не работала бы, как пузырек с надписью «Выпей меня», а требовала бы тех же усилий, что и настоящие научные исследования? Конечно же, такие проекты выходили… и оказывались интересными очень узкому кругу фанатов странных и, честно говоря, скучных игр. Во многих из них вам приходилось большую часть времени передвигать ползунки в каком-нибудь генетическом редакторе, а потом наблюдать за поведением созданных вами монстров, чаще всего представленных неразличимой горкой пикселей.

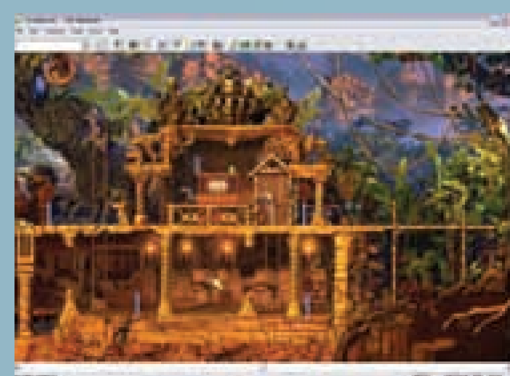
Такова SimLife (1992, Amiga, Mac, PC) от Maxis. В этой игре (между прочим, в ее создании принимал участие сам Уилл Райт) вы могли создать экосистему и выпустить в нее сконструированные вами виды животных, чтобы выяснить, насколько они приспособлены к жизни. На словах звучит интересно, однако выглядела SimLife ужасно – скачущие по игровому полю иконки (16x16 пикселей, и никакой анимации!) не позволяли понять, чем заняты особи, ими изображаемые, и какие мутации они претерпели в своей безрадостной жизни. Озвучка же состояла из звуков «у-ля-ля» и «у-у», означавших, соответственно, рождение и гибель нового существа. Игра была такой тоскливой, что ее даже использовали в некоторых школах в качестве наглядного пособия – правда, иные учителя критиковали ее за неправильную интерпретацию связи генов и физических признаков, а также антигуманизм – ведь, помимо кнопки Populate, там имелась и кнопка Smite, позволявшая без зазрения совести стирать с лица земли неугодных особей.

Еще одной проблемой SimLife было отсутствие конечной цели. Авторы предлагали… «создать стабильную экосистему»? Геймеры начала девяностых знали только одну стабильную экосистему: «все умерли», и идея сохранения баланса в природе оказалась им не по зубам. В следующем году Maxis решила поправить дело и выпустила Unnatural Selection, родоначальницу всех генно-модифицированных RTS. Выбрав один из базовых фенотипов – быстрых зипов, сильных халков или выносливых слагов, вы могли подкрутить им физические характеристики, задать приоритеты (баланс между желаниями драться, спариваться и есть), потом подождать несколько поколений (а заодно простимулировать мутации радиацией), отобрать лучших и отправить сражаться с монстрами, выведенными другим таким же безумным доктором. Сами мутанты не подчинялись приказам игрока, и воздействовать на них можно было только косвенно – например, подбросив повышающую агрессивность пищу, отвлекая внимание врагов на «подсадных уток» или отпугивая противника шумогенераторами. Впрочем, все эти бонусы в равной степени действовали на своих и на чужих – кто быстрее подберется или ближе окажется. Выглядели баталии как стычки одного стада точек с другим, и понять, что происходит на поле боя, было очень непросто.



В отличие, скажем, от людей, у норнов из Creatures непарные хромосомы, а значит, о доминантных и рецессивных генах говорить не приходится.





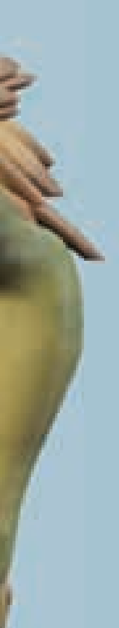
Вверху слева: В G-Netix на нас ложилась благородная миссия восстановления генокода человеческой расы. Самый симпатичный экран в игре показывал, что вырастет из нашей клетки, если мы срочно не примем меры.

Вверху справа: Между прочим, Creatures – любимая генно-модифицированная игра нашей Калипсо.

Максимальное же увеличение шокировало интимными подробностями жизни ваших подопечных, но, поскольку показывало поведение только одного зверя зараз, тоже было малополезно.

1993 также был ознаменован релизом G-Netix для Macintosh, двумя годами позже вышла и версия для Windows. Помню, как приятель с горящими глазами рассказывал мне, что в этой игре можно вырастить человека в пробирке… однако, когда я запустил этот симулятор, то увидел страшное чудище. Чтобы превратить его в homo sapiens, предлагалось оперировать хромосомами и строчками генов, причем я понятия не имел, какому гену соответствует какой признак. К полной версии, разумеется, прилагался справочник по генетике, но мне он, увы, не достался, да и не думаю, что в те далекие годы такое чтение меня бы очень увлекло.

Но разработчики не оставляли попыток создать симулятор жизни с человеческим лицом. Точнее, если говорить о Creatures, с глазастой мордочкой гибрида Чебурашки, мастера Йоды и гремлина. В игре, выпущенной в 1997 году для персональных компьютеров (позже, и в несколько измененном виде – для PlayStation и GBA) и озаглавленной просто «Существа», под вашу опеку попадали норны, зверюшки-симпатяжки, которых вы выводили из яиц, учили говорить и вообще всячески воспитывали (ну, или предоставляли самим себе), чтобы те могли достигнуть своей великой цели (неизвестной, впрочем, и самому игроку). На вид игра напоминала двухмерный плат-



Взлеты и падения генной терапии

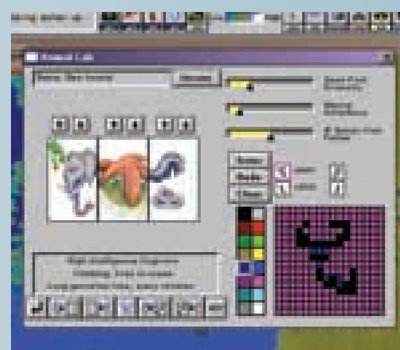
В 1990 году четырехлетняя американка Ашанти ДеСильва стала первым человеком, подвергшимся генной терапии. Ашанти страдала врожденным заболеванием – недостаточностью аденозиндезаминазы (АДА), фермента, отсутствие которого в организме приводит к иммунодефициту. Ранее такую болезнь пытались лечить трансплантацией костного мозга, но, поскольку донора найти не удалось, родителям пришлось обратиться к экспериментальной медицине. Команда ученых из Национального института здоровья США извлекла белые кровяные тельца из организма девочки и ввела в них «правильные» копии гена, ответственного за синтез АДА. В качестве носителя гена («вектора») использовался модифицированный вирус, «перекодированный» ДНК человека. Состояние девочки улучшилось, и в настоящее время Ашанти находится в сравнительно добром здравии, хотя процедуры (и генную терапию, и другие) приходится периодически повторять.

А вот судьба Джесси Гелсингера, также доверившегося генной медицине, оказалась печальной. У Джесси тоже было наследственное заболевание, из-за которого его организм не производил важный фермент. В сентябре 1999 года, попав в тестовую группу пациентов, он, как и Ашанти, получил инфузию работоспособной версии соответствующего гена. Однако на пятый день после процедуры Джесси умер в результате острой дыхательной недостаточности и множественной дисфункции органов, вызванных бурной иммунной реакцией организма на аденовирус, являвшийся вектором в этом случае. Расследование показало, что эксперименты проводились с нарушениями – так, исследователи своевременно не сообщили о побочных эффектах генной терапии и гибели подопытных обезьян, подвергавшихся ей. Тем не менее, поскольку успех в подобных опытах может стать огромным прорывом – и сулит немалую прибыль – они по-прежнему проводятся, невзирая на риски.

формер, но по механике была ближе скорее к тамагочи – прямое управление зверьками отсутствовало, позволялось только наказывать или награждать их за разные поступки, а также привлекать их внимание призывными жестами руки-курсора. Разнополых норнов можно было скрещивать и наблюдать, как те изменяются поколение за поколением. Увы, ждать результатов приходилось сравнительно долго. Позже был выпущен редактор генов, позволявший менять все свойства ушастиков, от внешности до инстинктов, однако до интуитивности Spore этому инструменту было еще далеко. Впрочем, будь игра совсем уж непопулярной, она вряд ли дожила бы до третьей серии. Помимо двух продолжений, вышла также «детская» вариация Creatures Adventures. Устав клепать чебурашечные сиквелы, разработчики из Cyberlife (позже переименовавшейся в Creature Labs) задумали соорудить трехмерную RTS про йети, борющихся с цивилизаторами-людьми. Суровые бигфуты должны были стать продвинутыми норнами, также наделенными виртуальной ДНК и интеллектом на основе нейросетей. Игра так и не увидела свет, и мы догадываемся почему – необходимость ждать, пока в сердцах снежных человеков вспыхнет любовь и они продолжат свой род, совершенно не вяжется с теми темпами, которыми обычно развивается действие в играх этого жанра. «Ох, люди победили нас, но через двадцать лет подрастет новое поколение йети, которое задаст им жару!» – не смешно. Позже идея мутировала в action-adventure под названием Yeren о похождениях шаолиньского монаха, способного силой мысли управлять различными существами, но и в таком виде до релиза не дожила. Вместо этого Creature Labs выпустили еще одну чебурашку под названием The Amazing Virtual Sea-Monkeys (2001, Windows/2002, PS one, GBA), весьма похожую на Creatures, только посвященную популярным в США обитателям аквариумов – креветкам, продаваемым под видом «чудесных морских обезьянок». На упаковках с этими морепродуктами красовались гуманоидные существа, мало похожие на настоящих креветок. Именно эти мини-ихтиандры и были героями игры.

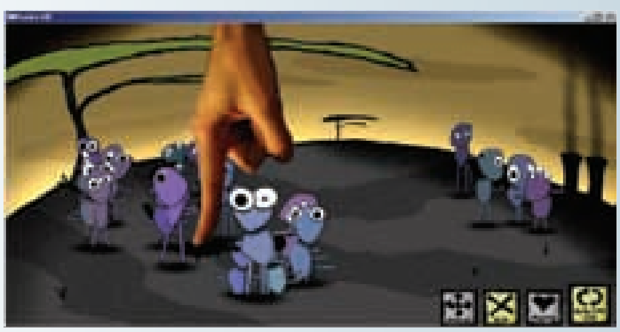
Возвращаясь к 1997 году, нельзя не вспомнить стратегию Evolution: The Game of Intelligent Life, уже упомянутую в нашем обзоре Spore. Начав игру с одной особью, вы должны были дойти по ступеням эволюции до разумной жизни (не обязательно людей) раньше других игроков-конкурентов. К сожалению, произвольно дизайнить виды не позволялось; кроме того, вид, в который эволюционировал один игрок, уже не мог быть оприходован другим. Интерфейс страдал обилием окошек и меню (в те годы игры для Windows часто оформлялись, как стандартные приложения), и даже несмотря на огромную скорость развития событий (30 тыс. лет в секунду!), при которой был заметен континентальный дрейф и геологические катаклизмы, время от эволюции до эволюции тянулось медленно.

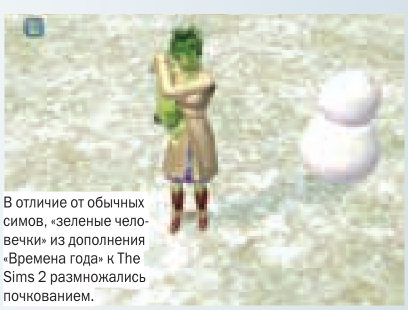




Вверху: В сборнике Microsoft Puzzle Collection, выпущенном в 1997 году при непосредственном участии Алексея Пажитнова, была головоломка Mixed Genetics, где вам нужно было выводить чистый вид, скрещивая между собой мутантов. У каждого «ребеночка» было по три родителя, и внешность его определялась в зависимости от того, какие признаки чаще всего встречались у исходных существ.

Слева: Прототип Creature Creator из SimLife.





В отличие от обычных симов, «зеленые человечки» из дополнения «Времена года» к The Sims 2 размножались почкованием.

Вверху: В экспериментальной игре Кайла Гэблера Darwin Hill эволюция идет ускоренными темпами, так что следить за изменением наследственных признаков становится гораздо проще. Только вот кроме эволюции, в Darwin Hill ничего не происходит – существа просто бегают по своей площадочке, размножаются и умирают. А чего вы хотели от прототипа, сделанного за считанные дни?

Домашнее задание

В двадцать первом веке, как мы уже видели, «честные» игры про гены и эволюцию сами превратились в исчезающий вид, породив скоростных мутантов, меняющихся по щелчку мышки. И даже независимые разработчики, часто спасающие тонущие жанры и тренды, оказались бессильны – ни Darwin Hill, ни Poesysteme не способны увлечь больше чем на пять минут. Возможно, проблема все-таки в самой генетике – как науке, так и устройстве живых существ. В естественных условиях селекция часто происходит очень медленно, особенно по меркам компьютерных игр – новые поколения даже у кроликов, известных своей плодовитостью, нарождаются раз в два месяца, а время созревания – полгода. Если же процесс ускорить, то он становится неуправляемым, а ведь многие механизмы наследования и без того скрыты от наблюдателя – так, два родителя могут произвести на свет бесчисленное множество разнообразных детей, но добиться, чтобы у ребенка была какая-то конкретная комбинация признаков предков, очень и очень сложно. Кроме того, эволюция – явление массовое, и именно поэтому в глобальных масштабах не поддается контролю. Одно дело – управлять отрядом из ста одинаковых солдатиков, и совсем другое – пытаться улучшить породу стада из ста голов. Генная инженерия и генная терапия могли бы помочь делу, но они пока находятся на ранних стадиях развития, и опыты ученых часто заканчиваются неудачей – а геймеры не любят проигрывать, да еще по неизвестным причинам. Так что в большинстве случаев «наследственная» тема служит лишь оформлением для редактора существ, по сути не отличающегося от редактора мехов в какой-нибудь Front Mission, либо мутации становятся оправданием появления у персонажей суперспособностей.

Однако это не значит, что более правдоподобный подход заведомо вреден. Можно, например, сделать игру, в которой между поколениями существ происходит что-то интересное – например, симулятор колхоза, где вы пытаетесь вырастить самую высокомолочную корову, а между делом флиртуете с доярками (или пастухами, если играете женским персонажем). Да взять хоть ту же The Sims 2 – когда у двух виртуалов рождается ребенок, законы наследования определяют его цвет кожи, глаз и волос, однако в игре есть чем заняться и помимо размножения виртуальных человечков. Задумайтесь, ведь наша жизнь – тоже череда генетических экспериментов. Не все мы были их инициаторами, но каждый – результатом. Потому можно надеяться, что интерес к теме и у игроков, и у разработчиков не ослабнет, и игры будущего будут обновляться не скачивая патчи из Интернета, а самостоятельно развиваясь в более совершенные формы. **СИ**

«Он летит, летит, летит...»

В 2001 году вышла настольная игра Evo, посвященная, как нетрудно догадаться, эволюции (в данном случае – динозавров). Игроки брали под свое покровительство по одному виду древних чудищ и пытались привести его к, хм, наименее бесславному концу (ибо заканчивалось все падением печально известного метеорита). Гены покупали на аукционе за победные очки. По числу этих очков в конце определялся победитель, а выдавались они за всех выживших дино в конце каждого хода. Остроты игре добавляла смена климата. Если ящер оказывался в холоде без достаточного количества генов меха, или на жаре – без генов зонтика (sic!), он немедленно протягивал ноги (сколько бы генов ног у него ни было). Были и сражения (преимущество получал обладатель большего числа рогов). В России игра известна как «ЭВО: Век динозавров».





1С Ассоциация магазинов Мультимедиа
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
Приготовься к будущему™
Fallout 3
Games for Windows
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
ZeniMax
Bethesda SOFTWORKS
ФИРМА «1С»
РЕКЛАМА
Fallout® 3 © 2008 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Prepare for the Future and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.
«», «PLAYSTATION» and «PS3» Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.

«СИ» в Японии: Sega AM2

часть седьмая



Подразделение AM2 – внутренняя и одна из наиболее известных студий, принадлежащих Sega. Здесь создавались выпуски Virtua Fighter, здесь трудились над Shenmue для DC. Наши корреспонденты, Хайди Кемпс и Хасан Али Альмаси, навестили Макото Осаки, заведующего разработкой в AM2, и расспросили его о новейшем переиздании Virtua Fighter 5 для аркадных автоматов, о причинах интереса японских разработчиков к западным шутерам вроде Call of Duty 4, о состоянии дел в аркадной индустрии, а также о многом другом.



Хайди Кемпс



Хасан Али Альмаси

? Когда было принято решение сделать VF5R? Сколько времени игра находилась в разработке?

смеется Сразу же после того, как завершилась работа над VF5. Примерно в это время мы занимались обновленными редакциями (A и B) для аркад.

? Выходит, вы уже давно задумали выпустить VF5R, а многочисленные апдейты требовались для того, чтобы до поры до времени занять поклонников?

Да, чтобы у них сохранялся интерес к игре, пока мы готовим более существенный сюрприз.

? Что бы вы хотели добавить в VF5R, но не смогли из-за временных, технологических или каких-то иных ограничений?

Я не прочь был бы придумать что-нибудь в духе онлайновых versus поединков между посетителями разных аркадных залов. Но естественно, вся загвоздка в лаге. Когда дело касается обычных, «магазинных» игр, пользователи согласны терпеть лаги, если их не очень много, однако в условиях аркад подобное немыслимо. Дома вы можете по меньшей мере свалить всю вину на плохой LAN-кабель или что-то в этом духе. Но в арка-

дах мы требуем 100 йен за сеанс и таких извинений за недостаточно высокое качество от нас не примут.

? А нельзя как-то задействовать LAN-кабели и соединить машины напрямую? SF IV использует подобную фишку. Правда, для автоматов, которые рядом стоят.

Технически это возможно, но обойдется в кругленькую сумму. Сейчас два пользователя могут поиграть в VF5 на одном автомате. Если мы заставим операторов покупать два автомата взамен одного, их затраты сразу возрастут.

? После долгого отсутствия Така-Араси наконец вернулся в VF5R. Почему вы решили возродить этого персонажа?

Поклонники хотели, чтобы он вернулся! Мы провели опрос игроков на VF.NET (японская система рэнкингов VF5) и именно его многие просили вернуть. Вдобавок у нас сейчас есть технические возможности, чтобы вернуть его во всей красе.

? VF3, в которой впервые появился Така и под которую он затачивался, по геймплею очень отличается от VF5R. И кстати, когда VF5 впервые вышла, Хироси Катаока заметил, что Така в ростер не попал, так как его оказалось сложно вписать в систему. Что вы изменили в боевых свойствах Таки, чтобы адаптировать его к VF5?

Я попросил ответить на этот вопрос Катагири-сана, дизайнера, отвечающего за движения персонажей. **смеется* Он сказал следующее: «Движения Таки в VF3 были очень медленными по сравнению с тем, что вытворяли другие персонажи. Но когда мы его вписывали в более быструю (чем VF3 – *Прим. ред.*) VF5, то по сравнению с собой прошлым он стал значительно шустрее… хотя остальным персонажам все еще уступает в проворности. Еще мы ему выдали новую стойку сумо, как стойки Лау и Лей Фей… Вот такую! *позирует*. И еще у него почти удвоилось число доступных боевых приемов. Они несколько попроще чем то, что есть в арсенале у некоторых других бойцов, так что выучиться играть за него немножко легче, чем в VF3. Там он считался персонажем для экспертов.

Мы вернули его именно сейчас, поскольку инструментарии для разработки стали лучше. Нам доступно больше программных средств, за счет которых мы можем что-то сделать, у нас накопился немалый опыт. Во времена VF3 нам требовалось сочинить немало оригинальных движений для Така-Араси, например, чтобы он плюхался на землю после броска Kage's Koenraku. Даже не так давно мы задумывались над каким-то финтом для Таки и говорили себе: «Нет, мы не сможем это осуществить!» Но теперь проще воплощать идеи в жизнь. Например, раньше мы делали рендеры и анимацию при помощи SoftImage 3D, а теперь используем XSI.

? В VF3 очень многие движения пришлось переделать специально под Таку, поскольку он такой великан. Так же обстоят дела и с VF5R. Было ли вам легко пересмотреть весь набор скиллов и подправить их так, чтобы стычки с гигантом выглядели убедительно? Как вы выбрали, у каких ударов будет специальная анимация и какие-то особенности при боях с Такой?

Да, это действительно оказалось нелегко! Выпады и оборонительные удары – когда по Таке попадают – уникальны для него, и их инстансы значительно увеличились. Но не только для того, чтобы Таке и Жану (второй дополнительный персонаж. – *Прим. ред.*) досталось на орехи. Поскольку у нас два новых персонажа, два новых мувлиста, нам требовалось разработать анимацию и для других персонажей – как они выглядят, когда по ним попадают. Так что для VF5R мы в итоге переделали многие движения бойцов, чтобы все смотрелось более естественно.



? К слову о Жане, новом персонаже в VF5R. Как вы его придумали и почему решили сделать каратистом?

Как ни странно, до сих пор у нас каратистов среди бойцов не было. В Tekken они появились с бог весть каких времен, а в Virtua Fighter были представлены другие традиционные японские боевые искусства: айкидо – у Аой, дзюдо – у Го, сумо – у Така-Араси. Нам просто показалось очень диким, что среди всех этих героев нет каратистов. Так что мы придумали наполовину японца, наполовину француза, который владеет карате. Выбор оказался удачным так же в том смысле, что навыки и движения Жана было легко сочинить. У нас было много справочного материала, да и все его движения мы записали с помощью технологии motion capture.

? Жан – второй персонаж в VF с серебряными волосами. Вы вкладываете какой-то смысл в то, что у него такой цвет волос, или просто дизайнеры персонажей решили, что белобрысым он смотрится лучше?

Мы пытаемся придать персонажам такой облик, чтобы, посмотрев на них, вы уже по внешности знали, чего ждать от героя. Акира, скажем, персонаж-«неккецу» (завзятый поклонник боевых искусств. – *Прим. ред.*), Сюн Ди – типичный старец-учитель, Джеффри – персонаж, который выигрывает за счет силы и бросков, Блейз – мелкий, быстрый и надоедливый... Но странный цвет волос многие японцы считают «крутым» и «характерным». На этом строится visual kei стилистика, которой придерживаются многие исполнители «джей»-рока (visual kei, дословно – «визуальный стиль», отличают необычные костюмы, вычурные прически, броский макияж. – *Прим.ред.*). Вот такого visual kei-бойца нам до сих пор не хватало.

? Я кстати слышала, что Жана придумали специально, чтобы умаслить игроков-женщин...

Конечно, мы прикинули – совсем немножко – как сделать его привлекательней для «фудзёси» («фудзёси», дословно «испорченная девчонка», – девушки, которые считают, что, скажем, Клауд всегда питал романтические чувства к Сефироту или Винсенту, а с Айрис или с Тифой у него все было несерьезно. Среди западных и российских поклонников японской поп-культуры больше распространен термин «яойщица». – *Прим. ред.*) *смеется* Это не основная причина, уверяю вас! Да, конечно мы знаем, как определенные элементы дизайна – белые волосы, эстетика visual kei, смесь японского и западного – привлекают.. э... таких барышень! *смеется* Но прежде всего мы стремились дополнить ростер – у нас до сих пор не было никого вроде Жана, и мы не хотели также, чтобы он был слишком похож на кого-то из существующих персонажей.

? Чем вы руководствуетесь, когда меняете баланс умений персонажа, подготавливая новую редакцию игры?

В таких случаях балансом занимается Катагири-сан – он руководит постановкой движений и сам – настоящий ас в VF. До сих пор мы пытались уравновесить персонажей так, чтобы общий уровень схваток был довольно «мягким». Но в случае с VFR5 решили пойти по «деструктивному» пути. Теперь у всех бойцов есть какие-то мощные, сильно бьющие удары и возможность при случае нанести противнику немалый урон. Это означает, что раунд может закончиться гораздо быстрей, чем в обычной игре. Но, как мы выяснили, именно этого хотят любители VF.

? То есть стало больше больно бьющих комбо, как в VF2 и VF3.

Скорей, как в начальной версии VF4. VF2 была просто-таки НЕВЕРОЯТНО сложной. Стоило вам стать жертвой Tetsuzankou Акиры, и вы могли сразу же распрощаться с победой в этом раунде. Матчи тогда заканчивались спустя три секунды после начала!

? Существует такое мнение, что некоторые призовые предметы и костюмы для персонажей становятся слишком уж «абсурдными»: не подходят для игры, которая для схваток использует не выдуманные, а реальные боевые стили. Что на это скажете?

смеется Если честно, мы тоже так давно думаем! Но дело в том, что во времена VF4 эти «неподобающие» предметы доставались вам за частые проигрыши или не слишком уж умелую игру. Нам было интересно, какой окажется реакция пользователей, и мы обнаружили, что им как раз такие предметы нравятся! Порой они даже намеренно «сливали» поединки, чтобы получить какие-то «абсурдные» аксессуары.

Сперва для VF5 мы сделали все в рамках общепринятого: обычные прически, косметика, все такое. Но складывалось впечатление, что геймеры больше всего радовались большим, заметным аксессуарам. Мы решили – раз всем так нравятся подобные штуки, нужно и о них тоже не забыть. Мы и вправду думали, что рискованно добавлять такие вещи, но теперь они у игроков, судя по всему, в списке обожаемых.

? Недавно вы добавили предмет, который позволяет персонажам носить кукол-«нендороидов» (Nendoroid – серия фигурок с непропорционально большими головами при росте в 14 см. Как и в случае с куклами Pinky Street, собственно голова, а также руки и ноги у таких статуэток сменные. – *Прим. ред.*), которые выглядят как персонажи Vocaloid – Хацуне Мику, Кагамине Рен и Лен (Vocaloid – программа, которая позволяет синтезировать вокальные партии, используя сэмплы голосов настоящих певцов. По давней японской традиции, для каждой версии Vocaloid придумывают персонажа-талисмана. – *Прим. ред.*) Это намек, что в будущем мы увидим какие-то совместные проекты от Sega, Crypton Future Media (издатель Vocaloid – *Прим. ред.*) и Good Smile Company (издатель Nendoroid – *Прим. ред.*)? Может, кукол-«нендороидов», изображающих персонажей из Virtua Fighter 5?

К сожалению, не думаю, что вскоре выйдут такие фигурки, но... интересная мысль! **смеется** Правообладатели Vocaloid, как и Crypton Future Media, очень разборчивы в отношении тех продуктов, где появляются их персонажи. Если качество соответствует их стандартам, они с радостью позволят нам использовать ту же Мику. Их больше беспокоит, в каком окружении появится Мику, чем сколько лицензий они смогут продать (кстати,









Слева: (слева – направо) Хасан Али Альмаси и Макото Осаки.

Sega только что анонсировала в Японии игру о Хацуне Мику для PSP. – *Прим. ред.*)

? Так почему вы решили добавить персонажей именно из Vocaloid?

У нас уже были говорящие предметы. Персонажи – заяц Усаги-сан, тигр Тораске – иногда говорят что-нибудь после поединков. Мику и другие появились с теми же целями. Если честно, я сам большой поклонник Мику и сайта, который принес ей популярность – Nico Nico Douga (что-то вроде youtube для японцев. – *Прим. ред.*) И когда отдел лицензирования спросил команду, хотим ли мы использовать Мику, я, что называется, поднял руку и сказал: «ДА И ЕЩЕ РАЗ ДА!» **смеется** Так что персонажи из Vocaloid официально – третий «говорящий» аксессуар в игре.

? Файтинги уже не так популярны, как лет десять назад. Некоторые считают, что они просто становятся настолько сложными, что отпугивают тем самым новичков и тех, кто играет от случая к случаю. Вы согласны с этим? Что вы думаете о популярных консольных «казуальных» файтингах вроде Super Smash Bros. Brawl?

Да, определенно усложнение идет не на пользу файтингам. Когда вышла первая Virtua Fighter, в ней все было завязано на трех кнопках, в то время как в жанре правили игры от Capcom с шестикнопочной раскладкой. И она казалась очень простой по сравнению с конкурентками. Но в течение последующих 15 лет VF становилась все сложней и сложней. Я иногда гадаю: если бы создатель сериала Ю Судзуки сейчас придумал файтинг, как бы его произведение выглядело – в нынешних-то условиях?



Возможно, для ввода команд использовалась бы какая-то другая методика. Мы уже экспериментировали с альтернативными способами считывания команд в прошлом. Например, в аркадной игре по Dragonball (1994) камера считывала движения пользователя.

? Интересно, что вы сейчас об этом заговорили, поскольку Psy-Phi, файтинг от Ю Судзуки, где использовался сенсорный экран, был отменен в 2006 году после тестирования в аркадах. Но игры для домашних консолей с таким необычным управлением пользуются популярностью. Взять хоть DS и Wii...

Если честно, традиционный аркадный формат игр – с джойстиками и кнопками – наиболее дешевый для операторов. В прошлом мы очень много игр выпустили со специальными контроллерами. Например, Space Harrier и Outrun снабжались креслами, которые считывали движения. Вы подобные автоматы сейчас редко увидите в аркадах, поскольку они стоят очень дорого. Управляющие залов просто не могут позволить себе такие траты...

А за океаном аркадный бизнес и вовсе умирает. Американцы, например, не ходят в залы, потому что не понимают, зачем им это, когда поиграть можно дома. В Японии залы расположены рядом со станциями метро и остановками автобусов, так что недостатка в клиентах нет.

И получается, что рынок стал меньше. В прошлом наши вложения в производство особых контроллеров неплохо окупались, но сейчас сложно рассчитывать на такие большие бюджеты, и, как следствие, на рынке появляется все меньше таких автоматов.

Кстати, насчет Smash Bros: мне она очень нравится и моему сыну тоже, в ней проще освоиться, чем в традиционном файтинге. Но я часто задаюсь вопросом, была бы она так успешна, если бы в ней действовали оригинальные персонажи, а не герои игр Nintendo. Мне кажется, что в этом случае ее популярность не оказалась бы так высока.

? Недавно в Японии закрыли целый ряд аркадных залов. Повлияло ли это на деятельность AM-подразделения Sega?

Да, несомненно. Мы уже раньше этой темы успели коснуться, когда я вам рассказывал, как бюджеты и стоимость производства влияют на выбор конструкции автомата и способа вводить команды. Например, когда мы делаем новые детали для аркадных машин, нам сперва нужно сделать формы для отливки. Если деталь используется в тысяче автоматов, стоимость каждой будет невысокой, но если она потребуется лишь для ста, то окажется неоправданно дорогой. И если в таких условиях сокращается число потенциальных покупателей, то падает и теоретический тираж, на который мы можем рассчитывать. Сейчас разумней вкладывать деньги в браузерные игры, чем автоматы с «примочками», потому что за последние несколько лет сервера и стоимость их обслуживания заметно подешевели.

? А что насчет PSP? Ведь она в Японии так популярна.

Главная причина, по которой PSP так охотно покупают, очень проста: вышла Monster Hunter. *смеется* Она продалась тиражом свыше 2 млн копий, и даже у нас, в Sega, многие молодые сотрудники проходят ее во время перерывов. Успех Monster Hunter свидетельствует о тенденции: в Японии за последние пять лет игры, построенные на соперничестве, отходят на задний план, а проекты с элементами кооператива стали очень популярны.

? Вы по-прежнему любите FPS?

Да. О дааааааа. *смеется*

? И во что играете?

В Call of Duty 4. Наш клан очень силен, один из лучших в Японии! Во всяком случае, мы точно входим в четверку лучших (смеется). Еще мне очень нравится Battlefield: Bad Company. Играю я во все эти FPS на Xbox 360.

? Вы ждете Gears of War 2?

Дома, правда, мне ее пройти не удастся – дети же рядом! Может, когда они спать пойдут.

? Кстати, мы заметили, что японцы очень интересуются западными FPS. В чем причина такого интереса?

Мне кажется, что за рубежом FPS считаются своего рода играми-флагманами. На примере таких проектов демонстрируют новые технологии, мощь «железа». В Японии же подобная роль отводится файтингам и гонкам. Поэтому здешние издатели, естественно, обращают внимание на «заокеанские» FPS – нам интересно посмотреть, как применяются, например, новые движки. Вдобавок и геймдизайн в большинстве таких шутеров очень впечатляет – особенно это относится к Call of Duty 4. Она выглядит в некоторые моменты, как высококлассная игра для аркадного автомата: очень быстрая, с 60 фреймами анимации в секунду. По крайней мере, на Xbox 360. Еще в ней отличная система записи боев: мы, кстати, брали ее за образец, когда готовили режим записи для аркадной версии VF5.

? А есть ли что-то общее в подходе к созданию FPS и файтингов?

смеется Странный вопрос. Могу сказать, что кое в чем подход к дизайну совпадает. Взять, например, звук. В файтингах все происходит очень быстро, поэтому, когда вы удачно бьете по противнику или ставите блок, вам требуется услышать какое-то мгновенное звуковое подтверждение, что все прошло успешно. То же касается и FPS. Например, когда вы попадаете в неприятеля, который находится далеко от вас, раздается сигнал, что вы поразили цель. Если в вас кинули гранатой, вам важно определить, с какой стороны она упала. Возможно, вы ее и так увидите, но по звуку тоже отыщете очень шустро. Так что дизайнерам и файтингов, и FPS приходится решать схожие задачи, когда дело касается быстрой передачи информации пользователю.

? Вы упомянули, что играете в CoD4 и Bad Company. А что еще вам приглянулось за последнее время среди игр для домашних или портативных консолей?

Я очень много играл в Poker Smash на XBLA. Еще мне нравится Rhythm Tengoku Gold для DS. В целом, меня привлекают FPS и казуальные игры.

? А разве Sega не сделала аркадную версию Rhythm Tengoku для Японии?

Да, вы правы!

? Кстати, достаточно давние разработки AM, вроде House of the Dead и Ghost Squad, вышли на Wii. Как вы считаете, мы увидим другие аркадные шутеры от Sega на этой консоли.

Не могу дать вам точный ответ, хотя команды, ответственные за эти игры, все еще трудятся в AM2 и сейчас как раз чем-то заняты.

? Sega последнее время часто поручает работу над своими играми западным студиям. Например, над недавно анонсированной игрой из линейки House of the Dead трудятся немцы. Как вы относитесь к привлечению иностранных геймдизайнеров?

Мне кажется, это правильный путь. Мы продолжаем те сериалы, которые очень популярны на Западе, и у тамошних местных команд шанс преуспеть больше, так как они хорошо знают родной им рынок.

? А теперь вопрос на миллион долларов – выйдет ли версия VF5R для домашних консолей?

Знаете, я отвечаю только за аркадные разработки – переводом на консоли занимается другая команда. Поэтому ничего определенного сказать не могу, но если мы получим много просьб от фэнов, то, несомненно, прислушаемся к ним. Мы просто пока не решили ничего. **СИ**



Реклама
Властелин Колец Онлайн™
Том первый
Тени Ангмара™
ИСПЫТАЙ САМОЕ УДИВИТЕЛЬНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ В СВОЕЙ ЖИЗНИ
ЛУЧШАЯ MMORPG 2007 ГОДА
ПО МНЕНИЮ ЖУРНАЛОВ "PC ИГРЫ",
"НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА"
И ЧИТАТЕЛЕЙ AG.RU
ОТКРОЙ НОВЫЕ ГЛАВЫ В ИСТОРИИ СРЕДИЗЕМЬЯ
СОЗДАЙ СВОЕ СОБСТВЕННОЕ БРАТСТВО КОЛЬЦА
ИГРАЙ ЗА СИЛЫ САУРОНА В PVP-РЕЖИМЕ
MONSTER PLAY
ОСЕНЬ 2008
WWW.LOTRO-RUSSIA.COM
ФИРМА "1С"
turbine
ТЕРРИТОРИЯ





МАКСИМ ПОЗДЕЕВ

Некролог для хардкорщиков

Вихри враждебные веют над нами, темные силы нас злобно гнетут. А мы и не замечаем.

Пилатес – так произносят маленькие и не разумеющие английского языка дети название одной хорошей игры от Сида Мейера. А еще пилатес – это такая разновидность фитнеса, которая, как подсказывает нам всезнающая Википедия, оказывает комплексное воздействие на все системы организма. И, наконец, пилатес – это краеугольный камень обалденнейшей игры Let's Pilates для замечательной консоли Nintendo DS.

Шутка. Разумеется, обалденной Let's Pilates никто, будучи в здравом уме, не назовет. Как никто не скажет хорошего слова о «шедевре» под названием My Weight Loss Coach (в комплекте с игрой поставляется шагомер!) для того же двухэкранника Nintendo. О бесчисленных сборниках дурацких мини-игр, интерактивном пособии для желающих бросить курить и прочих сомнительных интерактивных развлечениях, которыми наводнен современный рынок, тоже без трехэтажных непечатных конструкций говорить не получается.

Пока так называемые хардкорные геймеры сидят в своей песочнице и яростно фехтуют друг с другом на пластмассовых лопатках, выясняя, что круче – PlayStation 3 или Xbox 360, на них невидимой волной стремительно накатывает целое полчище игр, о которых не пишут ни в «Стране Игр», ни в других серьезных игровых изданиях. Как увлеченная вязанием бабулька не замечает, что за ее спиной горит занавеска, так играющий в Mass Effect хардкорщик не видит, как его любимая забава – видеоигры – мутирует в нечто уродливое, тупое и отталкивающее. Это уродливое мычит, пускает слюни и позволяет говорить тем частям своего тела, которым лучше бы помалкивать, но оно приносит деньги. А значит, становится желанным гостем любого издательства, не имеющего в планах на ближайшее будущее пунктов «вылет в трубу», «банкротство» и «распродажа офисной мебели». Можно упираться, все отрицать и верить в светлое будущее, но… Вы суслика видите? Нет? А он есть.

До какой стадии идиотизма может дойти игровая индустрия в своей охоте за кошельками казуалов? Вопрос, в общем-то, риторический. Игровая индустрия пойдет настолько далеко, насколько понадобится, и еще дальше. То, что некогда было уделом неряшливых и нелюдимых юношей, предпочитающих пьянкам с друзьями сидение перед экраном телевизора с геймпадом в руках, давно выросло из рамок «забавы для подростков». Доблестная Nintendo со своими дешевыми, слабыми в техническом плане консолями открыла дорогу к играм новой аудитории. То, что раньше было зарезервировано за теми, кто способен разобраться в хитросплетениях сюжета Metal Gear Solid, знаком со всеми без исключения проектами Молине и мог за пять минут четко сформулировать основные направления развития издательства Electronic Arts, теперь доступно каждой домохозяйке. Невероятно, но домохозяек, офисных клерков и прочих хороших, но ровным счетом ни черта не смыслящих в играх людей гораздо больше, чем хардкорных геймеров. И теперь именно домохозяйки диктуют индустрии условия.

То, чего все так долго ждали, свершилось: игры пошли в народ. Разумеется, они были там и ранее: в той же Японии, где население давно признало электронные забавы неотъемлемой частью своей масс-культуры, еще пять лет назад треть всех геймеров играла не на консолях или там компьютерах, а на мобильных телефонах. Но сейчас происходящее приобретает массовые масштабы, а идея облегчения кошельков домохозяек накрепко засела в умах воротил игрового бизнеса. То же издательство Electronic Arts делает сорок игр для Wii и Nintendo DS. Take-Two открыто заявляет о намерении расширять сотрудничество с Nintendo (ждем анонс GTA для Wii?). BioWare забыла о космосе и делает RPG про синих ежиков. А Nintendo попала в десятку самых ценных компаний на территории Страны восходящего солнца, где ей наверняка очень весело вместе с Canon, Toyota и Honda. Тут еще и Стив Джобс (Apple) не стесняется в открытую называть iPod Touch лучшей портативной игровой платформой в мире, на что ему дает право библиотека из семисот (большей частью казуальных) игр для этого плеера. И дальше будет веселее.

Если раньше игровую индустрию можно было сравнить с рестораном, где хардкорный геймер был единственным посетителем, на котором сосредотачивалось все внимание обслуживающего персонала, то теперь в заведение заглянула Пэрис Хилтон с друзьями, и статус VIP-персоны сразу перешел к ней. А нам остается молча жрать свои макароны, терпеливо ждать десерт и радоваться, что вообще на улицу, где дождь и слякоть, не выгнали.


www.crysiswarhead.com
ТРЕБУЕТСЯ БЕЗУМЕЦ!
Чтобы победить в войне, нужны настоящие мужчины. Чтобы спасти человечество от неминуемой гибели, понадобится кое-кто покруче. Он должен мастерски владеть целым арсеналом оружия и не останавливаться ни перед чем. Ему не должно быть известно значение слова "страх". Его имя – сержант Сайкс. Его кличка – "Псих".
CRYSIS
WARHEAD
16+
PC DVD
©2008 Crytek. Все права сохранены.
РЕКЛАМА





КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Солнечное затмение

Хорошая игра – как статья в «Википедии». Начали кликать на все ссылки – утонули в незнакомой информации.

Однажды утром я включил телеканал «Культура» и попал на обсуждение кинофестиваля, где были представлены работы Хаяо Миядзаки и Мамору Осии. Можно долго смеяться над тем, что с именем и фамилией создателя «Лапуты» журналисты справились, а Осии был назван «Оши» с ударением на первый слог. Меня больше шокировало мини-интервью с мастером, в котором ему на полном серьезе был задан вопрос: а что это у вас в аниме боевые самолеты пилотируют подростки, а не взрослые? Режиссер неприлично рассмеялся интервьюеру в глаза (нетипичное поведение для японца, к слову). Было видно, как ему хотелось отправить журналиста в компанию к Ароян, но он все же собрался с силами и дал прямой ответ. Примерно так же выглядят неуклюжие попытки лайфстайловой прессы отрецензировать Lost Odyssey и Metal Gear Solid 4. В лучшем случае авторы выясняют мнение профильных изданий, а затем переписывают под свою аудиторию. В худшем – сокрушаются по поводу «устаревшей пошаговой системы боя» в первом случае и хвалят «инновации в геймплее» во втором.

Любая современная игра, за редким исключением, построена на серьезном культурном фундаменте. Не подозревая о его существовании, вы, конечно, можете успешно отстреливать монстров и гонять юнитов по полю боя, но львиная доля удовольствия будет недополучена. Будучи в теме, вы сможете сами ответить на сто процентов очевидных «почему» и придумать еще столько же более глубоких вопросов авторам, понять и оценить до конца созданное ими. Большая часть смешных условностей, узнаваемых цитат и аллюзий в современных играх уходит корнями в девяностые или даже восьмидесятые. Если такого опыта у вас нет – ничего страшного; пара лет за современными хитами плюс любознательность позволят вам экстраполировать все, что нужно. Однако электронные развлечения никогда не существовали вне общекультурного контекста (за исключением, разве что, позднего Советского Союза). Хардкорный геймер, сутками не выходящий из дома, вряд ли сможет распознать все цитаты Max Payne или Fallout. В лучшем случае – понять, что там что-то такое есть.

Однако не стоит думать, что для понимания игр достаточно много времени уделять им, да еще в свободное время смотреть кино. В маленьком идеологическом документе, который я сейчас готовлю для авторов «СИ», есть кое-что о наших читателях. В частности, увлеченный геймер (то есть тот самый человек «в теме») «живет нормальной социальной жизнью; игры – самое или одно из самых важных увлечений, но есть и другие. В их числе могут быть, например, аниме и манга, культовые телесериалы (Lost, Heroes, Prison Break), американские комиксы, фантастика и фэнтези, настольные или полевые ролевые игры». Понятное дело, что необязательно увлекаться всем сразу. Но, строго говоря, список любимых игр и жанров каждого конкретного геймера в конечном итоге зависит от… имеющегося у него общекультурного багажа, в который входит все вышеперечисленное. Человек, знающий ответ на вопрос к Осии, сможет полюбить Front Mission, Skies of Arcadia, Zone of the Enders и много чего еще, но не факт что оценит Europa Universalis. И все же вышеперечисленного списка хобби тоже мало.

По сути, востребован любой опыт, выходящий за рамки удовлетворения естественных потребностей в еде, сне, пляже и сексе. Здесь я немного навязываю вам собственное представление о смысле жизни (getting new experience as long as it brings no harm to anybody), но, в конце концов, и обращаюсь я не к унылым домохозяйкам. В этом смысле прекрасный пример – экскурсия по местам действия Onimusha 3: Demon Siege, о которых я писал в начале года. Тот же эффект я испытал лет пять назад, когда смотрел серию Hellsing, посвященную боям с демонами в лондонской подземке – аккурат на тех станциях, где я проезжал парой месяцев ранее. Или, что уж тут копаться в древностях, увидев петербуржскую трассу в Project Gotham Racing 4. Кстати, ездить куда-либо необязательно – к Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots вас прекрасно подготовят телевизионные выпуски новостей. Но если вы их ни разу не смотрели за последние десять лет – сорри, лучше остановиться на Atelier Iris.

Впрочем, прекраснейший и самый свежий пример игры, отсылающей к реальным местам настоящих городов – The World Ends With You. Она целиком и полностью посвящена кварталу Сибуя столицы Японии, его субкультуре, мифам, реальным и выдуманным достопримечательностям, стилю жизни, моде и типичным обитателям. Не зря в редакции больше всего впечатлились ей я и Наташа Одинцова (как люди там бывавшие) и еще Сергей Цилюрик (знающий о Японии едва ли не больше нашего). При этом прелесть The World Ends With You в том, что она построена в равной степени на опознании знакомых деталей Сибуи самолично и узнавании неизвестных подробностей жизни квартала от героев игры. Порядок (игра, затем настоящая Сибуя, или же наоборот) знакомства с кварталом не так уж важен, но в любом случае побывать там надо дважды. Мы в этом постараемся вам помочь. Фоторепортажи так или иначе у нас были, а в этом году покажем Сибую на видео. Во всяком случае, собаку Хатико – обязательно.

Перечислять вещи и события, которые стоит посмотреть или оценить, можно бесконечно. Нью-Йорк Parasite Eve и Alone in the Dark, Париж Sakura



Taisen 3, Лондон Getaway. Что-то сделать довольно сложно – даже Гоблин не смог организовать поездку по местам «Правды о девятой роте». Не стоит повторять и подвиги героев Resident Evil 5 или Far Cry 2 (Центральная Африка, увы, пока не место для туристов). Но кое-что все же возможно.

Например, первого августа этого года я летал в Барнаул смотреть на полное солнечное затмение. Четыре часа туда, четыре часа обратно. Практически Лондон. Собственно затмение мы смотрели на земле на аэродроме. Если были бы тучи – взлетели бы выше облаков и наблюдали бы через иллюминаторы. К счастью, с погодой повезло, поэтому дали пилотам отбой. Полное затмение отличается от неполного тем, что второе – это полная чушь. Когда тень закрывает солнце частично, разглядеть эту тень можно только через специальные очки. И если заранее знать о том, что вот сейчас идет затмение. Впрочем, выглядит, конечно, мило – как будто гигантская мышь грызет кусок сыра. Но при этом все равно светло – обычный день.

В момент, когда начинается собственно полное затмение, солнце как будто выключается. Мгновенно. Это впечатляет больше всего. За несколько секунд до этого можно посмотреть назад и увидеть, что там, на горизонте, уже темно, а впереди – светло. Когда затмение накрывает тебя, наступает ночь. Видно звезды. Солнце выглядит, как на фотках из учебников по астрономии и в фильмах ужасов, – черно-белое, с короной вокруг. У нас, до кучи, еще дул сильный ветер и что-то свистело в кронах деревьев. Очень красиво, когда солнце снова «включается». Это как рассвет с утренней зарей и всем таким прочим, но в ускоренной перемотке.

Именно в такие моменты на Землю, по сценарию, обычно приходит Тьма с большой буквы. Появляется Замок Дракулы, демоны открывают портал в наш мир, драконы похищают принцесс. Очень часто игры открываются невероятными, фантастическими событиями. Хороший способ убедить аудиторию в том, что они все же в теории возможны, – связать их с другими, достаточно редкими и в меру жуткими, но все же настоящими. В конце концов, можно прожить всю жизнь и никогда не увидеть, как солнце гаснет в разгар дня. Но это не означает того, что это невозможно в принципе. Без готовности верить в сверхъестественное нет смысла садиться за игры в духе Shin Megami Tensei/Persona. Личный опыт такого рода как будто отключает пару-тройку фильтров, сквозь которые мы видим мир вокруг.

Мне путешествие «на затмение» организовала компания Gilette, презентовавшая во время полета бритву Gillette Fusion Power Phenom (за что ей огромное спасибо). Связь, видимо, кроется в том, что «Phenom» созвучно слову «феномен», коим обычно и обозначаются разные интересные природные явления. В любом случае посмотреть на затмение мог почти каждый из вас. Помимо Барнаула, полная фаза наблюдалась в Новосибирске, а уж туда доехать при желании (хотя бы на поезде) и получить необходимый experience было не так сложно. Конечно, зачастую все упирается в деньги и, иногда, время. Пересмотреть весь мир – удовольствие из дорогих. Но если ради путешествия к лохнесскому чудовищу мне пришлось меньше есть, то чтобы полюбоваться крепостью, у стен которой погиб Тарас Бульба, достаточно было догадаться сделать это во время пляжного отдыха близ Одессы.

Как это ни странно, игры ничуть не отрицают реальный мир. Напротив, по-настоящему увлеченный ими человек стремится жить интереснее, чем средний обыватель. И если до знакомства с играми необходимого культурного багажа не было, то его всегда можно приобрести после. В конце концов, можно сначала посмотреть Metal Gear Solid, а потом – «Побег из Нью-Йорка», сначала стать поклонником аниме, а затем уже съездить на фестиваль в Японию, начать с сетевых дуэлей в Warcraft и продолжить партиями в настольный Warhammer. И с каждым новым впечатлением в копилке последующие будут оказываться все ярче, богаче и полнее.

ПО-НАСТОЯЩЕМУ УВЛЕЧЕННЫЙ ИГРАМИ ЧЕЛОВЕК СТРЕМИТСЯ ЖИТЬ ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ СРЕДНИЙ ОБЫВАТЕЛЬ.





АНДРЕЙ МИХАЙЛЮК
Главный редактор журнала «Железо»

Киберспорт-модерн

Быстрее, выше, сильнее – лозунг классического спорта ныне мало актуален. И даже киберчемпионам-игрокам уже наступают на пятки еще более трендовые киберчемпионы-оверклокеры.

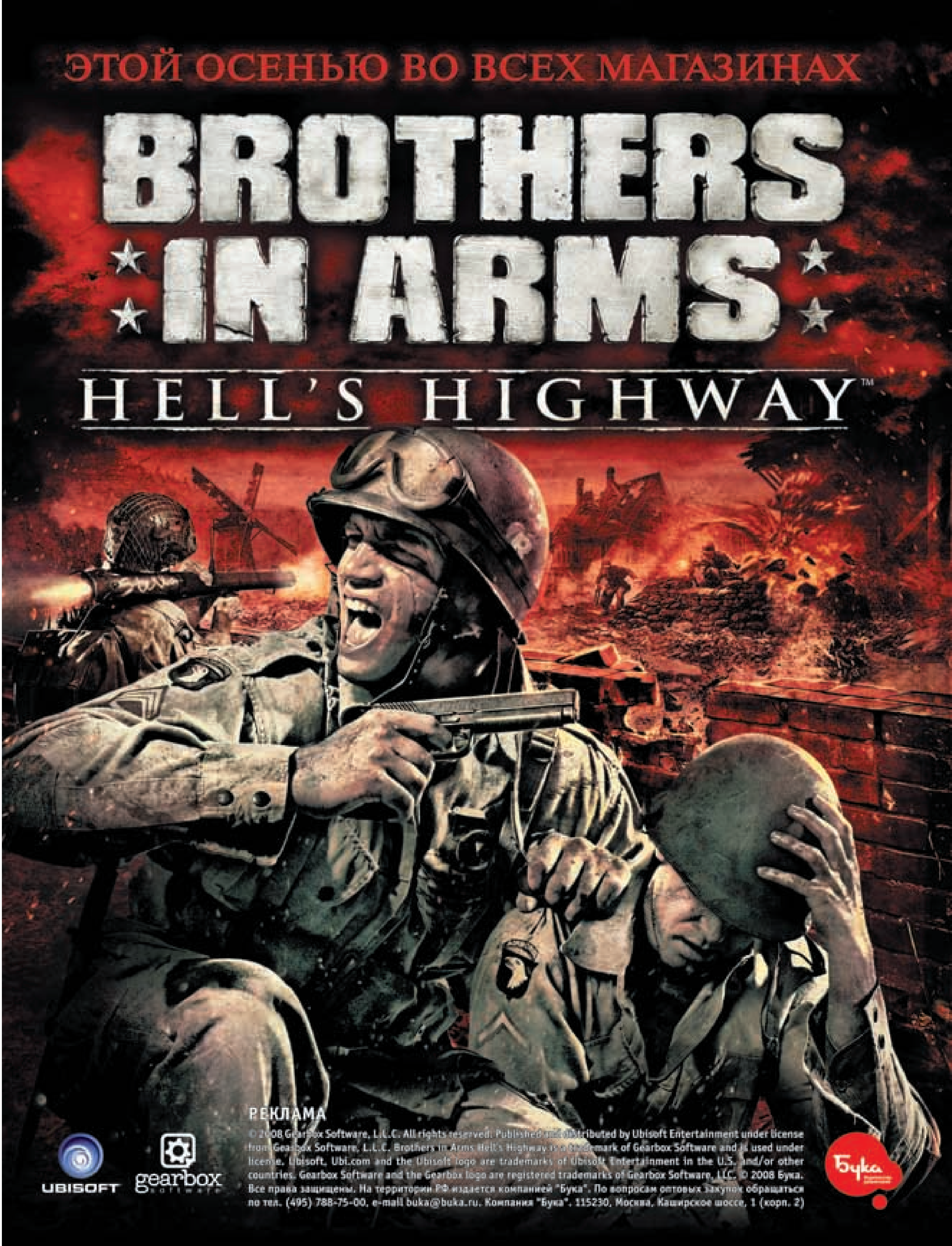
Простые обыватели так и не смогли до конца понять всех прелестей компьютерных состязаний. Во время моего последнего эфира на «Радио Маяк» Фекла Толстая и Петр Фадеев при невозбранной поддержке слушателей определили местом обитания киберспортсменов больницы строго определенной направленности. При таком великолепном пиаре говорить о повышении популярности и интереса к игровым соревнованиям становится совестно. Да, мы варимся в том же самом котле, мы видим победы и поражения, знаем кого-то из спортсменов лично, но… Забывая о том, какая часть населения нашей бескрайней страны обладает собственным компьютером, мы оказываемся в роли немногочисленных сектантов, продвигающих непопулярную религию среди истовых мусульман. А значит, все шишки будут наши.

И на фоне этого мрачного нишевого развития игроспорта зарождается совершенно новое движение, также корнями уходящее в лихие девяностые. На арену выходит оверклок, отрицать перспективы которого уже сложнее. Ведь если смотреть на корни явления, отмахнувшись от сегодняшнего рафинированного формата, получается, что вещь это сугубо полезная, в отличие от игрушек. По крайней мере, в массовом восприятии. Судите сами, чему больше будет рад строгий отец, выслушивая оправдания отпрыска, прогулявшего школу? Тому, что он только что в одиночку «положил команду америкосов в контру» или что «посчитал суперпи за семь секунд»? Оба варианта по количеству непонятных слов находятся на грани риска, но при объяснении сути выигрывает второе. Еще бы, повышение производительности собственного компьютера, да еще и без вложений, да еще и в качестве увлечения. Поощрять – решают родители, а дальше из детей начинают расти истинные монстры.

Безобидный домашний разгон превращается в настоящий оверклок спонтанно. Еще вчера тихий и безобидный пользователь покупал видеокарту «overclocked edition» и поднимал заводские частоты еще на пару процентов, а сегодня уже ищет по Москве жидкий азот и ведрами собирает по друзьям процессоры «хороших» недель выпуска. Метаморфоза происходит быстро, заставляя человека заболеть новым увлечением надолго. Путь всегда один – сначала попробовать выжать из домашнего железа максимум, потом начать покупать детали для апгрейда с расчетом на разгон, потом погрязнуть в выборе этих деталей, а потом попасть на один из форумов, где соратники делятся тестовыми результатами. Именно там и зарождается соревновательный эффект, который не слабее наркотика подсаживает на себя сотни нубов ежемесячно. А потом во всей красе выплескивается на HWBot.

Наличие единого ресурса для сравнения результатов делает очень невысоким уровень входного ценза. Любой, даже самый молодой и зеленый оверклокер может сравнить свои достижения с лидерскими или взять резкий старт, начав карьеру с мирового рекорда на непопулярном железе. Другое дело, что гораздо чаще юное дарование выясняет, что его результаты смешны, рекорды побиты, а конфигурация подобрана бездарно. И если в этот момент наш юный друг не бросит все к чертям и не уйдет играть в Crysis, а решит бороться, ему уготована незавидная судьба.

Соревнования оверклокеров безнадежно скучны для постороннего взгляда, их не оживляет даже кипящий в медных стаканах жидкий азот. Небритые молодые люди в возрасте от 18 до 60 сидят перед мониторами, вводят с клавиатуры все новые цифры и изредка радуются или огорчаются, стуча кулаками по крышке стола. И все же сейчас оверклок переживает свое второе рождение (первое, несомненно, произошло со стартом hwbot.org) по многим банальным причинам. Как ни странно, начиная с прошлого года заработал метод товарища Саахова «кто нам мешает – тот нам поможет». На оверклокеров ставку сделали… сами производители железа. Им разом простили все спаленные и сданные в гарантию процессоры, все нелестные отзывы о продукции и просто наплевательское отношение к железкам как к расходным материалам. Потому что вендоры рассмотрели в оверклокерах великолепную бесплатную рабочую силу. Кто еще с таким рвением будет тестировать оборудование в самых экстремальных условиях? Так что сомнений в том, что новый киберспорт будет развиваться, нет никаких. Только на 2008 намечено четыре международных чемпионата, и это только А-бренды. То ли еще будет в 2009…


ЭТОЙ ОСЕНЬЮ ВО ВСЕХ МАГАЗИНАХ
BROTHERS IN ARMS
HELL'S HIGHWAY™
РЕКЛАМА
© 2008 Gearbox Software, L.L.C. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Gearbox Software, L.L.C. Brothers in Arms Hell's Highway is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)
UBISOFT
gearbox software
Бука





СЕРГЕЙ УВАРОВ
Главный редактор DigitLife.ru

БЛОГИ: КИНОКЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИЛИ ГРОЗА КИНОКРИТИКОВ?

Целесообразно ли надеяться на «сарафанное радио» в виде блогов при раскрутке новых фильмов?

В конце июля в Москве состоялся пресс-показ «Темного рыцаря». И помимо журналистов на просмотр пригласили также ряд популярных блоггеров, авторов дневников в LiveJournal (ЖЖ). Ход сразу был признан новаторским и даже революционным для России, ведь таким образом блоггеры фактически были приравнены к профессиональным кинокритикам, от мнения которых во многом зависит прокатная судьба фильма. Вместе с тем, блоггеры не обязаны отчитываться о походе на фильм и написании материала перед редактором и пресс-службой прокатчика. В своих заметках они не ограничены количеством знаков (то есть могут оценить фильм лишь одним словом, а могут – написать обширное «исследование»). Получается, что обладая теми же привилегиями, что и профессионалы (то есть возможностью бесплатно посмотреть фильм существенно раньше российской премьеры), они гораздо более свободны и независимы. Плюс ко всему, блоги предполагают иной формат общения с публикой, нежели традиционная пресса. Газета или журнал (не говоря уже о телевидении и радио) – это трибуна, с которой критик озвучивает свою точку зрения, а зритель может ее принять или нет, слушать критика или игнорировать. Блоги же – это площадка, открытая для дискуссий. Грубо говоря, базар, на котором информация не только распространяется, но и обсуждается, видоизменяется по принципу «испорченного телефона», порождает новую информацию, проживает некую внутреннюю эволюцию… Казалось бы, при грамотном подходе популярные блог-сервисы типа LiveJournal могут быть не менее, а то и более эффективны для раскрутки новых фильмов, чем стандартная пресса. Но – сборы «Темного рыцаря», несмотря на восторги русскоязычной части ЖЖ, оказались весьма низкими.

Вот еще один пример. Новый фильм Кирилла Серебренникова «Юрьев день» впервые был показан летом на кинофестивале «Кинотавр» в Сочи, а в широкий прокат выйдет только 18 сентября. Однако уже 4 сентября для пользователей LiveJournal был устроен предпремьерный показ и обсуждение фильма с режиссером. То есть уже не пресс-показ, на который были приглашены некоторые ЖЖсты, а сеанс специально для блоггеров! Будет ли иметь эта мера успех? Станет ли фильм более прибыльным в прокате? Вполне возможно… Так как выйдет он только на 15 копиях (для сравнения: тираж новой «Иронии судьбы» – более 1000 копий), сборы с каждой копии (по причине их малочисленности) окажутся чуть-чуть выше, и в итоге фильм заработает не пять копеек, а шесть. Шутка. Хотя… Аудитория подобных лент – интеллектуального кино, артхауса – все равно слишком маленькая, и от лишнего упоминания «Юрьева дня» в ЖЖ она больше не станет. Кто собирался сходить «на новую работу Серебренникова» или «на новую роль Ксении Раппопорт», тот и так пойдет. А привлечь людей, для которых Серебренников – лишь «какой-то телеведущий, да?», скорее всего не получится. К тому же, не стоит забывать, что далеко не все отзывы могут оказаться положительными. На мой взгляд, «Юрьев день» – потрясающий фильм, очень сильный. Один из лучших российских фильмов за последние годы. Но это точно не то кино, которое должно всем нравиться. Это «другое кино» (как говорил Серебренников в своей передаче на ТВ3). Поэтому не исключено, что часть публики отзывы в ЖЖ вообще отпугнут.

В общем, говорить о конкуренции блогов с привычными СМИ пока рановато (по крайней мере, в области кинокритики). И традиционных форм рекламы новых фильмов («наружка», интернет-баннеры на специализированных сайтах…) показы для блоггеров заменить не могут. Зато – это идеальный инструмент для создания киноклубов. То, что получилось с показом «Юрьева дня» – это типичный киноклуб. Только гораздо более массовый и ни к чему не привязанный. И разве это так плохо? Разве не получил талантливый режиссер Серебренников именно ту аудиторию, для которой он снимал фильм, – понимающую его и готовую к восприятию непростого кино? Более того – готовую продолжить обсуждение фильма не только в рамках встречи с режиссером, но и по окончании вечера – в своих дневниках. А раз так, значит все это было не зря. Просто не надо возлагать на блогосферу тех функций, для которых она не предназначена. Но надо грамотно использовать ее для объединения людей по интересам – например, любителей кино. Или к компьютерных и видеоигр.


РУСИЧ
XIII ВЕК
© 2008 ЗАО "1С". Игра разработана Unicorn Games. Все права защищены. Реклама
www.13century.com





ЕГОР ПРОСВИРНИН

Уилл Вронг

Spore – что это? Революция? Инновация? Нанотехнология? Или спора смертельно опасного вируса?

Говорят, когда Уилл Райт родился, над ним запорхали ангелы. «Что ты хочешь? Что ты хочешь, малыш? Славы? Власти? Денег?» – шептали они призрачными голосами. «Безумия» – беззвучно ответил Уилл Райт. В ту же секунду кроватка с новорожденным содрогнулась, в палате ощутимо запахло серой. Уилл вырос и забыл о своем желании, но Ад и Небеса помнят все. Черта не проведешь, и он заставил Уилла Райта продавать привязанности.

Смотрите: SimCity – построй свой собственный город. Sims – воспитай своего собственного человека. Spore – создай свое собственное существо. Какие ключевые слова? Город? Человек? Существо? Свой собственный. Привязанность, собственничество, радость от обладания ирреальной кучкой пикселей. Уилл не рассказывает вам истории, Уилл не выдумывает инновационный игровой процесс («Тамагочи» помножить на «Тамагочи» помножить на «Телепузиков» помножить на «Тамагочи»), Уилл даже не пытается вас поразить графикой, музыкой, режиссурой. Всего этого в его играх нет, все это заменяют два огромных слова «СВОЙ СОБСТВЕННЫЙ». Со «своим собственным» можно провести бесконечно много времени, его можно растить, лелеять, покупать ему большое пожарное депо, обои в ванную и новый клюв, но в итоге, когда все это заканчивается, перед вами остается лишь пустота.

Вас заставили сострадать кучке выдуманных вами же пикселей, отобрали сутки жизни, а затем выставили с вещами под холодный октябрьский дождь. По той же самой схеме работают MMORPG и сериалы про Санту-Барбару, но онлайн-игроков не без оснований считают потерянными для общества фриками, домохозяек презирают, а Уилла Райта… превозносят. «Достучался до новой аудитории, сделал компьютерные игры по-настоящему массовыми….» Конечно достучался – до тех самых мадамов, которые днем раньше переживали за судьбу дома и няни, а теперь в экстазе массируют мышку, выбирая новый унитаз. Конечно, привел новую аудиторию – в бигудях и стоптанных тапках, и теперь эта самая аудитория будет диктовать свои вкусы разработчикам, под нее будут выделять бюджеты и запускать новые проекты. Вас волнует, когда наступит ренессанс классических квестов или там глобальных космических стратегий? Никогда. Все ушли на фронт, окучивать пригнанные Райтом биомассы.

Я не сомневаюсь, что после выхода Spore биомасса увеличится в разы, в десятки раз. Ведь теперь свою виртуальную привязанность, своего «призрака в доспехах» можно проектировать с самого начала, лично контролируя форму плавничков, выпуклость глазок и кривизну ножек. Тот факт, что все пять стадий игры представляют собой популярные игровые жанры в варианте для тех, кто последний раз открывал книжку еще в школе, конечно же, никого не волнует. «Прекрасная игра! Ошеломляющий проект! Революция!» Диверсия. По выводу компьютерных игр из зоны актуального искусства – ну, простите, какое искусство без сценария, без сюжета, без даже осмысленного дизайна («прилепи своему мумусику четыре жопы сразу!»)? Никакого. Чисто стихийный дадаизм, бессмысленный и беспощадный. Примерно на том же художественном уровне находятся картины обезьян, наобум водящих по холсту кистями в своем животном безумии.

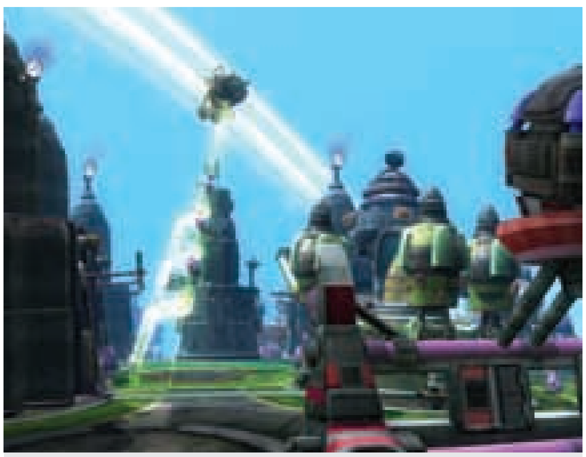
Более того, даже для пресловутой «массовой аудитории» игра Уилла Райта кажется штукой чересчур уж странной – почитайте, например, гневные отзывы покупателей на Amazon.com. Если это не широкие народные массы, то что тогда вообще эти самые «массы»? В самом крайнем случае посадите за Spore свою девушку и посмотрите на ее реакцию – уверяю, она будет отличаться от таковой при виде, например, The Sims.

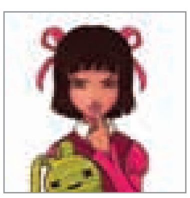
«Уилл Райт и Spore» не равно «инновационная игра, новая аудитория, революционный подход в игровом дизайне». «Уилл Райт и Spore» – это газета сканвордов «Тещин язык», песня «Белые розы» и вечерний телесериал на любом федеральном канале». Чисто эстетически это неприемлемо. Чисто логически это неприемлемо. Чисто с точки зрения «что же будет с нашей индустрией в ближайшие годы?» это неприемлемо втройне.

Давайте, наконец, сдадим все кровь, пригласим сатанистов и наложим на Уилла Райта особо чудовищное проклятие. Мы должны прекратить паскудства этого человека до того, как они прекратят нас.

На полках

Лучшие игры в продаже





Наталья Одинцова

Наш рецензент в восторге от Spore, нового творения Уилла Райта, но далеко не все разделяют его мнение. Согласно сведениям сайта metacritic.com, на сегодняшний день 42 зарубежных издания (как печатных, так и онлайновых) оценили детище творца The Sims, и в среднем игра получила 85 баллов из 100. Дескать, очень хороша, но не дотягивает до превосходной. А что сам Уилл Райт думает по поводу претензий критиков и отзывов обычных геймеров?

«Пока складывается такая картина: у всех есть какой-нибудь любимый уровень и уровень, который им совсем не нравится, – заметил Райт. – Я прочитал немало обзоров, чьи авторы хвалили космическую стадию (Space Stage) и жаловались, что ранние этапы были слишком уж простыми. Другие же сетовали на чрезмерную сложность «космо-уровня» и называли самой хорошей «фазу существа» (Creature Stage). И мы с самого начала знали, что так и будет, что единодушия нам не увидеть, поскольку каждая фаза протекает по законам разных жанров».

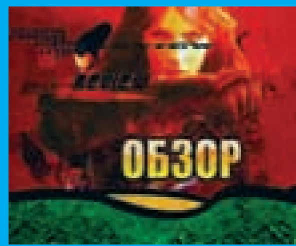
Другая распространенная жалоба: геймплей оказался гораздо проще, чем можно было предположить, когда симулятор находился в разработке, и многие усмотрели в этом желание угодить «казуальной» аудитории.

«Да, это довольно точное замечание, – сообщил Райт. – Мы в первую очередь стремились сделать игру для более широкой аудитории. У Spore больше глубины, чем, скажем, у The Sims. Но мы посмотрели на оценки The Sims 2 на metacritic.com – средний балл оказался около девяноста – и затем сравнили их с оценками Half-Life (средний балл – 97). И мы решили, что лучше пусть Spore будет по продажам и в глазах metacritic.com ближе к The Sims 2, чем к Half-Life. А один из способов добиться этого – сделать меньше возможностей, чем привыкли видеть хардкорщики».



Рецензии и мини-обзоры

Смотрите также



Обзоры на DVD
Видеоотчеты о лучших компьютерных и видеоиграх



Обзоры онлайн
Редакция Gameland.ru оперативно делится мнением об играх



Обзоры на TV
Телепрограммы «Без винта» и «Проходняк» на Gameland.TV



«Страна Игр» рекомендует

- Spore
- Yakuza 2



Также в этом месяце

FIFA 09
(PS3, Xbox 360, PC, Wii, PS2, PSP, DS) - EA, 3 октября 2008 года
Сезонное обновление главного футбольного спортсима от Electronic Arts.

Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations
(DS) - Capcom, 3 октября 2008 года
Долгожданное продолжение приключений бравого адвоката наконец добралось и до Европы.

Prey the Stars
(DS) - Koei, 3 октября 2008 года
«Цель нашей игры – сожрать все, что попадет в поле зрения, а остальное – найти, увидеть и тоже сожрать» – так презентуют публике свой необычный «катамаревый» платформер PR-службы компании Koei.

Dancing Stage Universe 2
(Xbox 360) - Konami, 3 октября 2008 года
Под этим непопулярным названием в Европе публикуется прошлогодняя Dance Dance Revolution Universe 2. Все за ковриками!

NBA 2K9
(PS3) - Take-Two, 7 октября 2008 года
(Xbox 360) - Take-Two, 10 октября 2008 года
Если вы не только знаете, кто такой Кевин Морис Гарнетт, но и хоть раз держали в руках мяч, то эта игра для вас.

Fracture
(PS3, Xbox 360) - LucasArts, 10 октября 2008 года
Первая за долгое время игра от Lucas Arts не про «Звездные войны» позволит менять ландшафт прямо во время боя.

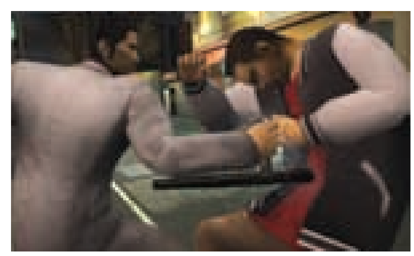
Saints Row 2
(PS3, Xbox 360, PC) - THQ, 17 октября 2008 года
Все то, чего вам так не хватало в GTA IV (войны группировок, редактор персонажей, совместная игра вдвоем), обещает преподнести на блюдечке студия Volition.

Armored Core: For Answer
(PS3, Xbox 360) - Ubisoft, 17 октября 2008 года
Старый-добрый сериал удивил всех co-op режимом на восьмерых. Признайтесь, вы ведь этого хотели!

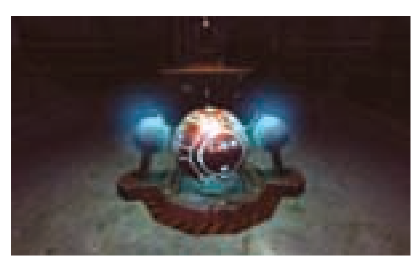
Новые темы



Mercenaries 2: World in Flames
– А может, того, бахнем?
– Обязательно бахнем! Весь мир в труху! Но потом...
Читайте на странице 104 и смотрите на DVD



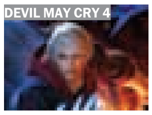
Yakuza 2
Пока японские геймеры наслаждаются Kenzan и предвкушают третью часть, до Европы только-только добралась вторая.
Читайте на странице 108 и смотрите на DVD



Penumbra: Requiem
Физические упражнения в двух шагах от портала.
Читайте на странице 122

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





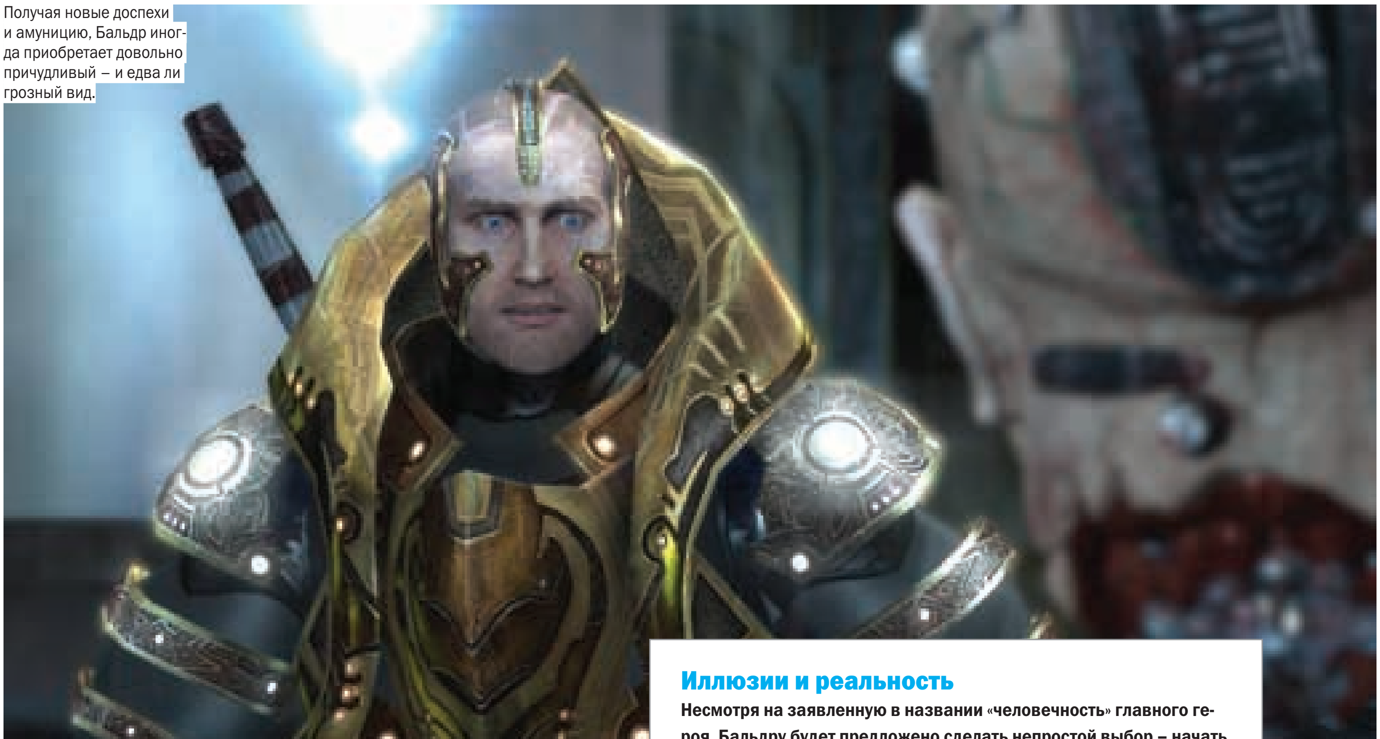


6.0



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
action.slasher/role-playing.sci-fi
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский дистрибьютор:
«Алион»
Разработчик:
Silicon Knights
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
www.xbox.com/en-US/games/splash/t/toohuman
Страна происхождения:
Канада



Получая новые доспехи и амуницию, Бальдр иногда приобретает довольно причудливый – и едва ли грозный вид.



ТЕКСТ
Алексей Голубев

› Too Human

Студия Silicon Knights всегда славилась умением годами затягивать разработку проектов – но, в то же время, до сих пор не знала ни одного поражения. С появлением Too Human победному шествию «Рыцарей» по целому ряду причин пришел конец.

Гениальность и лень нередко ходят рука об руку, порождая игры уникальные, иногда культовые, но почти всегда слишком противоречивые, чтобы снискать широкую популярность. Приглядитесь к Too Human повнимательнее – и вы поймете, о чем речь. Перед вами игра-раздражитель, несколько часов близкого знакомства с которой могут вызвать либо острейшую аллергическую реакцию вплоть до лютой ненависти к студии Silicon Knights (о которой мы еще поговорим), либо – как вариант – искреннюю привязанность к концентрированному коктейлю из фантастически притягательной вселенной, увлекательного, но чересчур фрагментарного сюжета и чудовищно несбалансированного игрового процесса. Созданного, между прочим, ценой не одного миллиона долларов. У богатых свои причуды. А разработчики Too Human, несмотря на неоднозначную репутацию, никогда не испытывали недостатка в спонсорских средствах – будь то йены из кошелька Nintendo или доллары Microsoft. Вот только не пришла ли пора платить по счетам?

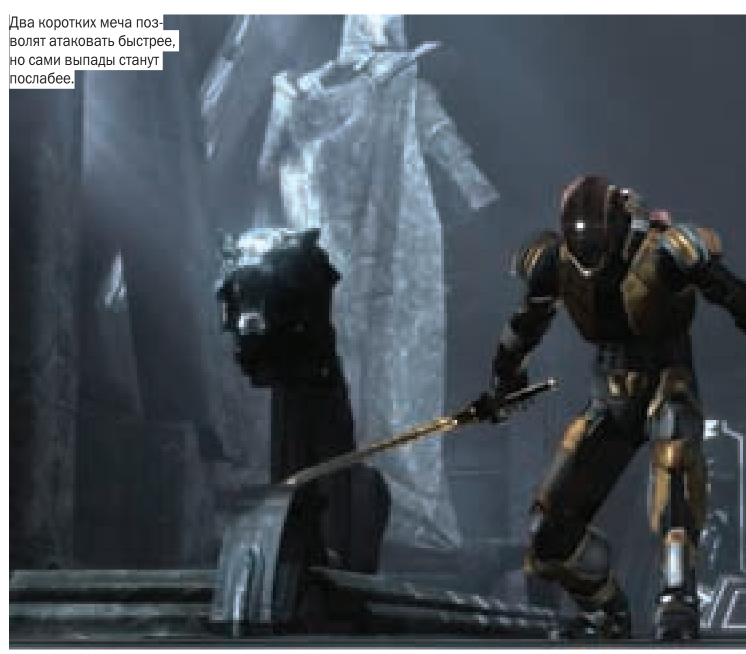
В Асгарде, где вековечная тьма

Мир Too Human словно застыл вне времени и пространства. Судя по отдельным намекам, мы с вами все-таки пребываем в отдаленном и традиционно безрадостном будущем – планета в результате некоего катаклизма оказалась во власти вечной зимы, а люди во главе с богоподобными Асами пытаются вновь найти общий язык с окружающей средой. Этому препятствуют сразу несколько обстоятельств. Первое – нехватка ресурсов. В том числе и рабочих рук. Даже простых смертных осталось не так уж много, о напичканных высокотехнологичными имплантатами обитателях Вальхаллы и говорить не приходится – их единицы, и жизнь каждого ценится превыше всего на свете. Другим препятствием на пути к всеобщему процветанию стали разумные машины. Механические гоблины, тролли и эльфы могут существовать там, куда едва ли ступит нога человека, но явно не прочь расширить владения.

Свои интересы имеются и у повелительницы царства мертвых (в действительности – огромного морга и исследовательского центра под одной вывеской), коварной Хель. Дама издавна считается заклятым недругом Асов, но суровая действительность далеко не так однозначна. Как неоднозначно и поведение Норн – вроде бы, готовых помочь советом и поделиться ценными сведениями, но, в конечном счете, преследующих и другие, не слишком очевидные цели.

Иллюзии и реальность

Несмотря на заявленную в названии «человечность» главного героя, Бальдру будет предложено сделать непростой выбор – начать превращение в полноценного бога (то есть подружить собственное тело с искусственными «улучшайзерами»), либо продолжать упорствовать в своем желании походить на простого смертного. К слову, и то, и другое решение, вроде бы, открывает путь к некоторым бонусам. Стремление к совершенству может, среди прочего, заметно укрепить напичканный имплантатами организм. Нежелание вступать в противоречие с природой якобы усиливает комбо и открывает некоторые другие возможности. Как обстоит дело на практике? Почти так же, как и в случае с выбором классов – то, что кажется актуальным поначалу, в действительности не оказывает почти никакого влияния на игровой процесс. Кстати, «прокачка» персонажей в Too Human также имеет всего лишь два очевидных эффекта – растет запас хитпойнтов да увеличивается убойная сила базовых ударов. О последнем, впрочем, остается разве что догадываться, ведь противники со временем тоже становятся выносливее…



Два коротких меча позволят атаковать быстрее, но сами выпады станут послабее.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Интереснейшая вселенная, созданная на основе скандинавской мифологии, яркие персонажи, отличное музыкальное сопровождение, старательная озвучка диалогов, режим совместного прохождения.

НЕДОСТАТКИ Однообразные уровни, неряшливая графика, непродуманное управление, недоработанная камера, почти полное отсутствие баланса и явных различий между классами в режиме для одного игрока.

РЕЗЮМЕ Один из самых странных проектов этого года. Если судить непредвзято – пожалуй, крупнейший провал на Xbox 360 за последнее время (если не за всю историю консоли), сравнимый с фиаско Lair на PS3. Если же отвлечься от фактов и пойти на поводу у эмоций, Too Human вполне может понравиться – благодаря ярким героям, интереснейшему миру и уникальной атмосфере «кибернетической сказки». Больше всего повезет тем, кто знакомство с игрой сразу же начнет с режима совместного прохождения.

Еще две фигуры обозначают свое присутствие на шахматном поле лишь к концу первой партии – не забывайте, что, говоря о Too Human, мы имеем дело лишь с открывающей частью трилогии. Древние великаны-йотуны частенько упоминаются по мере развития событий, однако увидеть их воочию удается за считанные минуты до появления на экране финальных титров. Повелитель богов и людей, Один, и вовсе всю игру остается за скобками. Мы слышим только его голос, изводя себя догадками – а не является ли неожиданное «обращение к народу» очередной мистификацией, заговором хитроумного Хеймдалля, вздумавшего снова морочить голову Бальдру?

Чтобы окончательно нас запутать, в общий сюжетный котел бросают Йормунганда и валькирий, Нидхегга и Гарма, не щадят даже Гренделя – хотя к скандинавской мифологии этот монстр имеет весьма опосредованное отношение, и о Рагнареке, вроде бы, слыхом не слыхивал. За что обречен погибнуть первым.



Оружие некоторых видов выглядит весьма экзотично – что, впрочем, не сказывается на эффективности.

Этюд в багровых тонах

Уровней всего… четыре. Вглядитесь в эту устрашающую цифру – «4»! Конечно, последний разбили аж на две части и снабдили двумя боссами, один другого утомительнее, но существенного влияния на расстановку сил подобные хитрости не оказывают. При должной усидчивости Too Human удастся пройти часов за пять-шесть. Тем, кто не привык торопиться, времени понадобится лишь немногим больше. Что тут скажешь? С одной стороны, стыдно – даже если сделать скидку на грядущие продолжения. С другой – некоторые особенности архитектуры этапов заставляют воспринимать скоротечность игры как благо. В противном случае, немногим бы хватило терпения дойти до финишной черты. Почему? Судите сами. Каждый уровень (за исключением, пожалуй, вступительного) представляет собой однообразную вереницу коридоров, комнат, а иногда еще и лестниц, похожих друг на друга как две капли воды. Меняется только цветовая гамма – от серой в начале, до зеленоватой в середине. Упомянутый заключительный этап и вовсе делали, руководствуясь принципом «обратим количество в качество» – штурм царства Хель проходит на фоне багрово-коричневых декораций, продублированных немыслимое число раз.

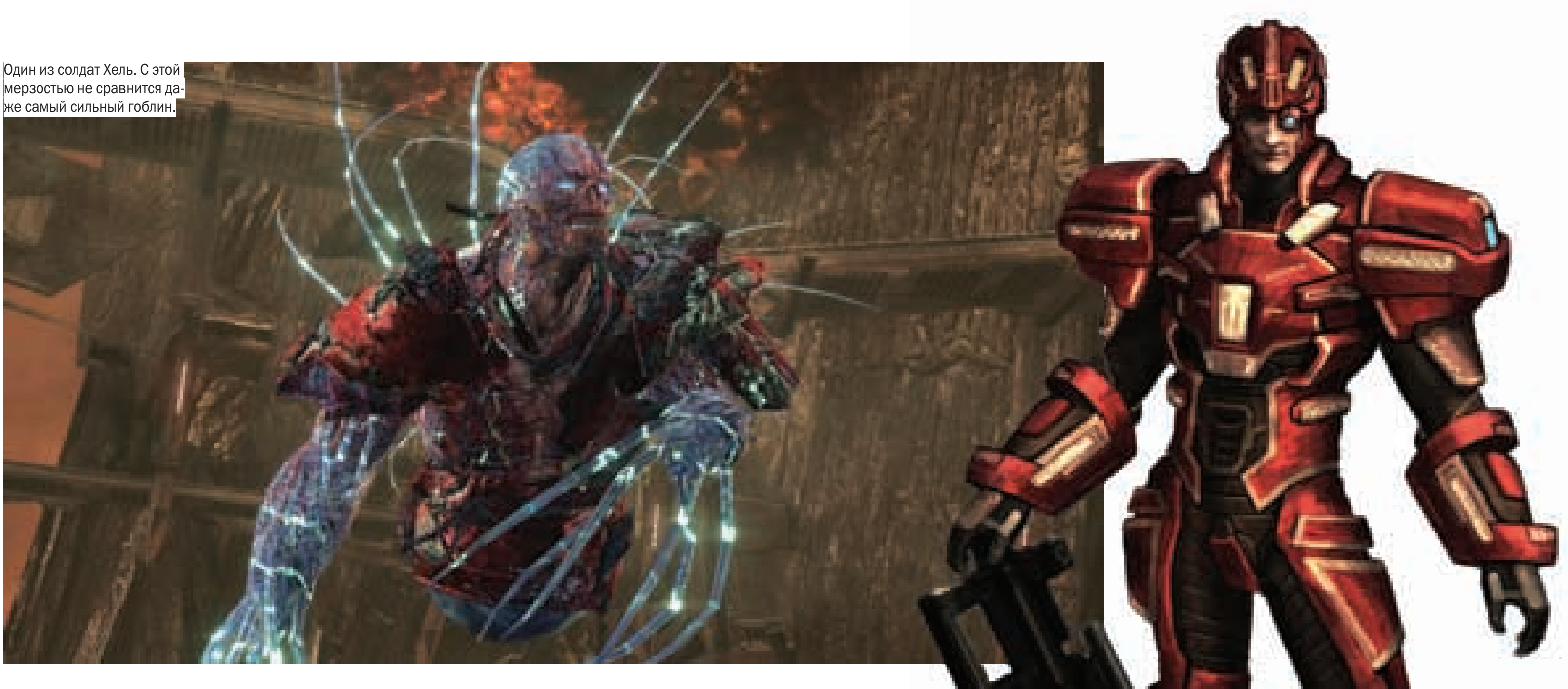
НА TOO HUMAN НЕ ХОЧЕТСЯ ВЕШАТЬ ЯРЛЫК ЗАУРЯДНОСТИ – БЕЗУМНО РАЗДРАЖАЯ, ИГРА УМУДРЯЕТСЯ ОСТАВАТЬСЯ НИ НА ЧТО НЕПОХОЖЕЙ И В ЧЕМ-ТО МУЧИТЕЛЬНО ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОЙ.

С данным эпизодом, кстати, вообще наблюдается множество странностей. Например, графика – до сих пор как будто вполне удобоваримая – именно здесь начинает хромать на обе ноги. Любовно прорисованных до последнего болтика роботов сменяют толпы угловатых зомби и какие-то невнятные призраки, на которых и смотреть-то противно. Исполин Гарм на время отвлечет вас от грустных мыслей – однако пес-переросток хоть и крепок физически, но отнюдь не вечен… О том, что такое красивая вода в современных играх, сотрудники Silicon Knights

Внизу: Почти все «командиры» гоблинов, эльфов и троллей получили от разработчиков собственные имена.







Один из солдат Хель. С этой мерзостью не сравнится даже самый сильный гоблин.

будто и слыхом не слыхивали, впрочем, и о существовании полноэкранного сглаживания (известного как anti-aliasing) они, кажется, только догадываются. Перед нами тот самый случай, когда лицензирование Unreal Engine 3.0 не пошло на пользу никому – разве что стало поводом для вялотекущих судебных разбирательств между Epic Games и авторами Too Human. В качестве моральной компенсации за скучные и некрасивые коридоры выступают собственно залы Асгарда, весь первый уровень (как ни странно, наиболее интересный и планировкой, и техническим исполнением) да уже сорвавшая комплимент враждебная роботехника.

Ранение по касательной

К спорному решению «подвесить» управление холодным оружием на правую аналоговую рукоять постепенно удается привыкнуть – хотя поводов для раздражения оно дает предостаточно, одна путаница с автоматическим наведением чего стоит! Неразбериха с оружием огнестрельным заслуживает куда более серьезного порицания, и примириться с нею заметно труднее. Зато о камере, после пережитых невзгод, довольно скоро забываешь. Да, выбранные ею ракурсы нечасто можно назвать идеальными. Да, предложенных установок по умолчанию иной раз катастрофически не хватает. Но сто первое появление валькирии на экране затмит и не такое. Зачем же переживать по пустякам?

Кровь и пружины

Уничтожение механических толп быстро превращается в «альфу» и «омегу» игрового процесса – на общение с другими персонажами и распутывание интриги времени выделено всего ничего. Первое нападение предстоит отразить минуте на пятой, последнее (битва с Хель и ее телохранителями) становится, фактически, заключительным аккордом ко всему происходящему и, одновременно, величайшим испытанием на прочность: даже при самом удачном расположении звезд на борьбу с главной злодейкой придется потратить минимум полчаса. А если не пользоваться гранатами, то намного больше – постоянно умирая и воскресая вновь. Увы, баланс в Too Human остался за бортом прогресса – мы осознали это еще во время знакомства с preview-версией игры, но все-таки до последнего надеялись на чудо. Чуда не случилось, и злосчастный Бальдр то и дело погибает, просто-напросто не справляясь с численным превосходством противника.

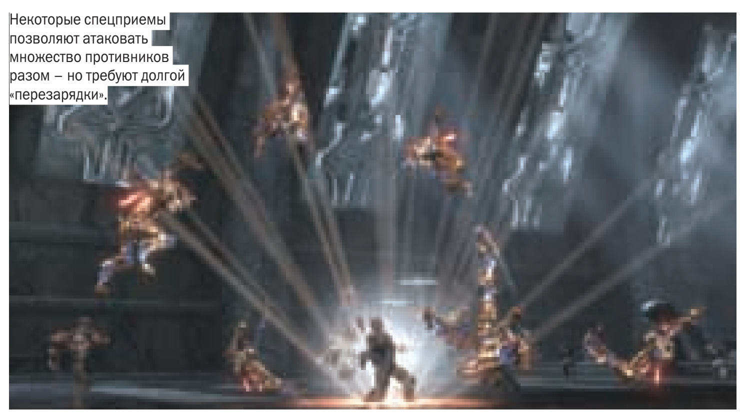
Неравенство сил возникает ввиду сразу нескольких факторов, самый главный из которых – отсутствие в свободной продаже медикаментов. Средства для оказания первой помощи можно подобрать только



Красивый закат над приемной бога Хеймдалля – всего лишь иллюзия. В действительности небо Too Human почти всегда закрыто грозовыми тучами.

Сообразить на двоих

Многопользовательский режим представлен совместным прохождением для двух человек – негусто по нынешним меркам, но, в общем и целом, вполне приемлемо. Никакими сюжетными обоснованиями появления на экране второго Бальдра игра себя не обременяет. Зато именно в режиме совместного прохождения хоть как-то дают о себе знать многие особенности представленных в Too Human классов, о которых редко приходится задумываться, сражаясь с противниками в одиночку. Как ни крути, а все ж таки очевидное достоинство – не зря ломали голову, выбирая между Берсерком и Защитником. Между прочим, однажды созданным героем разрешено пользоваться как при совместном прохождении, так и во время индивидуальных экспедиций.



Некоторые спецприемы позволяют атаковать множество противников разом – но требуют долгой «перезарядки».

Покупки и находки

В лучших традициях жанра Бальдр получает две возможности пополнять арсенал – покупать разнообразное оружие и обмундирование в магазинах, либо подбирать его на полях сражений. Первое стоит денег, и, как правило, немалых, если предмет и правда заслуживает внимания. Эффективность второго пути, скорее, обуславливается удачливостью каждого конкретного пользователя. При определенном везении у вас есть шанс совершенно бесплатно заполучить роскошный молот с отличными характеристиками и парой пустых слотов для рун. Или отличную броню, снабженную, среди прочего, частичным «иммунитетом» к тому или иному типу снарядов. Тут главное помнить, что любой предмет в Too Human рано или поздно приходит в негодность, заставляя задуматься о ремонте или приобретении замены. Смастерить «винтовку мечты» можно и самостоятельно – нужно только найти подходящий чертеж и добыть все необходимые компоненты. Остальное занимает считанные секунды, но также потребует капиталовложений, иногда весьма значительных. Впрочем, объективности ради заметим, деньги в божественном кошельке переводятся редко.



Боевые посохи кажутся не слишком грозным оружием на первый взгляд, но в действительности мало чем уступают двуручным мечам и молотам.

на поле боя, и попадаются они куда реже, чем хотелось бы, иногда и вовсе исчезая из встреченных по пути «сундуков», либо «отказываясь» выпадать из поверженных недругов. На бумаге упрек кажется надуманным, но попробуйте-ка, не восстанавливая здоровья, выдержать десяток раундов против пуленепробиваемых эльфов – и, возможно, мир предстанет перед вами совершенно в ином свете. Этому почти наверняка поспособствуют и подчиненные главного героя, предпочитающие путаться под ногами и умирать при каждом удобном случае, но уж никак не помогать. Искусственный интеллект в Too Human вообще старается не подавать признаков жизни, причем именно поведение NPC и боссов особенно обнажает этот недуг. Кто-то скажет, что мы требуем от заурядного слэшера слишком многого. Но в том-то и загвоздка, что на Too Human категорически не хочется вешать ярлык заурядности – безумно раздражая, игра, тем не менее, умудряется быть ни на что не похожей, подкупая мелочами и собственной противоречивостью. **СИ**

Красотка Фрейя, вроде бы, всегда на стороне Бальдра. Но и ей есть что скрывать...



Мнение Степана Чечулина

То, что Too Human разрабатывалась какое-то неприлично долгое время, положительно на игре не сказалось. Никто, конечно, не ждал гениального творения, но в итоге мы получили совсем уж слабую игру. Геймлей Too Human столь «деревянный», что скучно становится уже минут через тридцать. Таскаться по невыразительным мрачным уровням и рубить сотнями монстров надоедает быстро. Расстраивает и дизайн. Оружие, которое то и дело валится из поверженных противников, внешне практически не различается, так же как и броня. Доходит то того, что одни сапоги от других отличаются только цветом!
Кроме того, зачем-то перемудрили с управлением. Пока бьешься со слабыми врагами, гибнущими от одного удара, значения этому не придаешь – злодеи кеглями разлетаются в разные стороны, а ты чувствуешь себя эдаким шаолиньским монахом, убивающим движением пальца. Но едва доходит до крепких противников, становится не до смеха. Главный герой отказывается наносить больше двух точных ударов подряд, так что бой превращается в хаотичное размахивание дубиной, и половина ударов летит мимо цели. В итоге наш борец со злом гибнет с завидной регулярностью. И тут возникает еще одна беда – тот самый затянутый ролик, когда валькирия подхватывает тело погибшего героя и уносит на небеса, после чего горе-вояка оживает. Длится сценка секунд 30, промотать нельзя... В сторону эмоции! Сенсации не случилось, продолжаем всем миром ждать Diablo III.

Мнение Юрия Левандовского

Too Human очень неоднозначный проект – начиная от ужасно анимированной начальной заставки и заканчивая незатейливой боевой системой. Создается впечатление, что или разработчики все время брались за что-то новое, забывая доделать уже начатое, или просто игру выпустили неприемлемо рано, как это было с Alone in the Dark. В наличии – необычный сеттинг, киберпространство, викинги, Вальхалла и прочие роботы. Следить за сюжетом интересно, как и в хорошей книге. Что касается самого игрового процесса, Too Human – чистой воды Diablo: убиваем пачки монстров, собираем лут, убиваем, собираем, убиваем, собираем, продаем все ненужное, убиваем, собираем. Есть, конечно, еще мир, в котором мы решаем простейшие головоломки, но они настолько банальны, что совсем ненадолго прерывают наш крестовый поход на орды врагов. Но, что самое удивительное, если вы попали в мир Too Human и добрались хотя бы до первого босса, игра затягивает. Уже хочется узнать, кто все эти люди и почему викинги пользуются нанотехнологиями, хочется найти меч покруче и броню собрать похитрее, да и монстров порубать после работы здесь одно удовольствие.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ







9.5



Бритва Дарвина

Spore

На протяжении всей своей карьеры геймдизайнера умница Уилл Райт старался интересно и нетривиально подать то, от чего обычно в лучшем случае устаешь, в худшем – трогаешься умом, а в совсем аховом – заканчиваешь жизнь самоубийством.



Речь, конечно же, о каждодневных делах, рутине – всех тех малоприятных аспектах жизни, которые компенсируются, в том числе, удовольствием от компьютерных и видеоигр. Тем не менее значимость SimCity переоценить сложно, а The Sims – самая продаваемая PC-игра в истории.

Как человек, искренне радеющий за свое дело, Райт не планировал останавливаться на достигнутом и лениво возглавлять разработку бесконечных продолжений и расширений The Sims. Более того, он задался четкой целью создать абсолютную игру вне жанров. SimEverything – проект, в рамках которого ему не было бы тесно, в котором он мог бы задействовать свои обширные знания биологии, химии, социологии и прочих наук, – он принялся обдумывать еще в конце девяностых.

Пришел двухтысячный, рабочее название Spore перестало быть рабочим и стало окончательным, но Райту еще только предстояло осмыслить, что же именно он делает. Среди известных источников вдохновения – проект SETI (Search for Extra-Terrestrial Intelligence), программа распределенного поиска внеземных цивилизаций. Воображаемые зеленые человечки увлекли Райта настолько, что ему пришла в голову идея огромной виртуальной галактики, которую игрок мог бы самозабвенно исследовать.

Осмелимся предположить, что на дальнейшие изменения концепции ощутимо повлияла Evolution, созданная другой легендой индустрии, Грегом Костикяном, по заказу канала Discovery в 1997 году. Слишком уж неожиданно скакнул Райт от прекрасного далека до своей Великой общей теории, которую любезно приютили страницы февральского Wired за 2004 год – выпускник Луизианского университета резонно заметил, что динамика и паттерн любого процесса развития кого угодно и чего угодно всегда и везде одинаковы.

Остальное – практически наше «вчера»: демонстрации, доклады на E3 и GDC 2005-2007 годов, несколько престижных наград, нескончаемые переносы даты релиза и приход в Maxis Сорена Джонсона, ведущего дизайнера Civilization IV.

Куда важнее, впрочем, наше светлое «сегодня». Spore начинается с маленького микроба в большом океане эволюции. Микроб – в зависимости от того, травоядный ли он, хищный ли – либо поглощает частицы растений, либо грызет себе подобных, разрастаясь и меняясь на ходу, а также старается не стать добычей для другой живности. Примитивизм уровня подчеркивается не только продолжительностью этой стадии (надо приложить совсем не микробные усилия, чтобы растянуть удовольствие хотя бы минут на 40), но и всего двумя измерениями. Наелись, выросли, спарились, поднялись на новую ступень развития, отрастив что-нибудь защитное или ускоряющее, – и вперед. Каждый акт роста сопровождается эффектным переходом от микромира к макромиру: раз – и ту необъятную круглую штуку, которую пару секунд назад надо было огибать, теперь дозволено надкусывать со всех сторон, а вон тот мутноватый сокращающийся шар, оказывается, глаз чудовищной образины, которая уже несется на вас с раскрытой пастью. На этой начальной стадии в немалой степени определяется будущая сущность: каждое – буквально каждое – действие отражается на истории, направляя кривую эволюции в одну из трех сторон – «травоядный», «всеядный», «хищник». Впрочем, кривую можно гнуть и дальше – Spore позволяет не только превращаться из пацифиста в агрессора и обратно, но и варьировать физиологию, меняя мясоедящий клюв на универсальный хоботок, а его – на коровью морду.

Если в детстве вы хотя бы раз писали на заборе слово из трех букв, то с наступлением «фазы существа», когда ваша причудливая

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Богатая, но легкая в освоении лаборатория существ и предельно оригинальная структура, удачно совмещающая чуть ли не все хорошее, что есть в играх.

НЕДОСТАТКИ Малая продолжительность основной части кампании (менее 10 часов); пугающая многогранность финальной стадии, с которой управится далеко не каждый.

РЕЗЮМЕ С какой стороны ни посмотри – прорыв. Ни одной игре не прививали столько элементов других жанров. Ни одна игра не была так тесно связана с наукой. Ни одна игра не держалась за идею пользовательского контента так крепко. Ни одна игра из числа неуместных на аркадных автоматах не обладает такой колоссальной ценностью повторного прохождения. Райт долго трудился, издевательски часто (и пламенно) рассказывал прессе о ходе работ, но вот и награда: любознательного игрока Spore займет не на месяц и не на год.



ТЕКСТ

Дарльз Чиккенс

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy/simulation.life
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Maxis
Ведущий дизайнер:
Уилл Райт
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.spore.com
Страна происхождения:
США





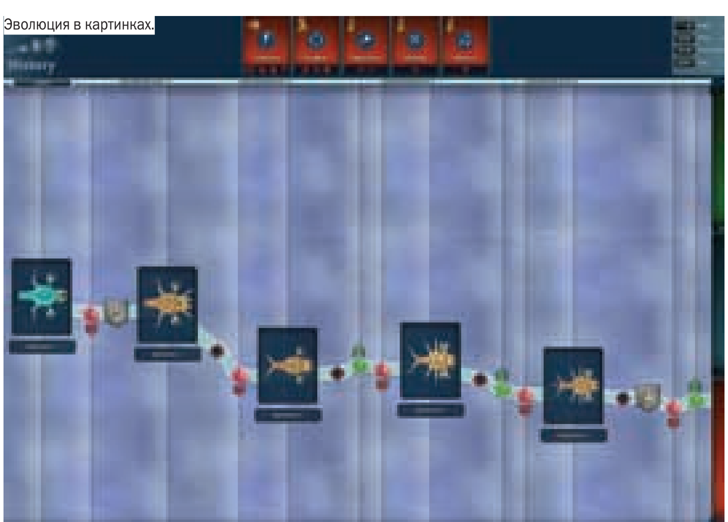
Обескураживающие объемы менеджмента: страшно представить, кому придет в голову самостоятельно раскидывать эту мелочовку по городам, если учесть, что городов может быть, мягко говоря, много.

форма жизни отращивает ноги и выбирается на сушу – вам, скорее всего, захочется создать цивилизацию мыслящих задниц (благо, лаборатория существ позволяет еще и не такое). Однако это пустая трата блестящих возможностей биоконструктора – зачем заново создавать то, что и так давно существует и процветает? Фаза посвящена наращиванию не только конечностей, но и головного мозга – в Spore обладающие им твари способны организоваться в племя. В поисках ДНК подконтрольный вам вид отправляется к гнездам других обитателей планеты, устанавливает с ними контакт путем веселых плясок и прочих жестов выражения почтения (как вариант – устраивает геноцид, разрывая в клочья чужую стаю) и раскапывает останки более древних предшественников. Увы, полный комплект органов за одно прохождение вам, скорее всего, не собрать, а на созданных в Creature Creator кадавров может не хватить очков ДНК.

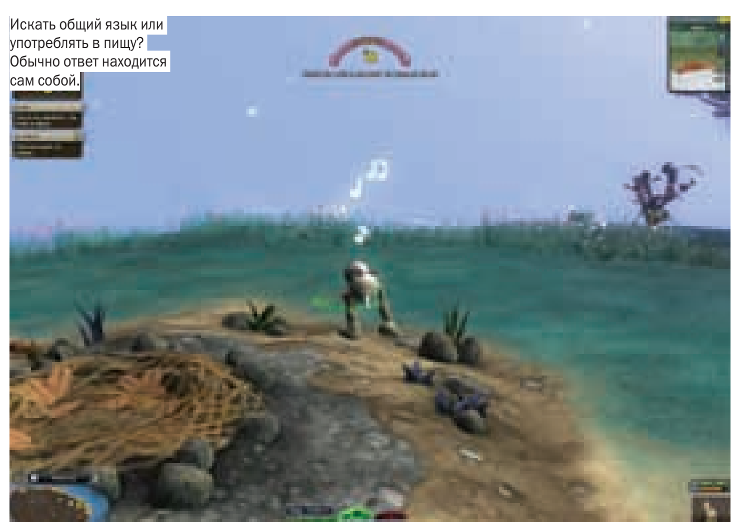
Когда мозг перестает умещаться в рамку (увидите), у рода появляется вожак с характерным посохом, на месте гнезда разводится костер, а неподалеку от него вырастает ветхий вигвам (чум, типи, иглу, шалаш…). Тут Spore приобретает черты приземленной стратегии в реальном времени: «продвинутое» жилище облагораживается складами различных инструментов, являющихся подспорьем в охоте, рыбалке и собирательстве. Превосходство над не обремененными серым веществом болванчиками из прошлого чувствуется сразу – ведь отныне их забивают на мясо (в крайнем случае – приручают). Способов взаимодействия с соседними племенами, как легко догадаться, два: идти к ним либо с горнами, трубами и дарами, либо – по старинке – с каменными топорами, копьями и факелами. Результатом первого подхода станет веселый тотем, символизирующий теплые отношения готовых помогать друг другу групп существ, второго – озлобленная деревянная рожа как напоминание о благополучно разоренном селении. Эта фаза – переломная, начинающая готовить игрока к тому, что в английском языке называется «multitasking»* – необходимости одновременно прокручивать в голове сразу несколько важных моментов.

Друзья найдены, вражьи головы насажены на пики в назидание потомкам – пора бы, наконец, стать полноценным социумом. В Spore это выглядит так: замшелая деревушка трансформируется в небольшой город, состоящий из здания администрации, фабрик по переработке «пряности» (spice), а также увеселительных заведений и прилегающих к ним домишек. Конвейеры со станками отравляют населению жизнь, зато приносят ценные ресурсы, а места, отмеченные зелеными улыбающимися лицами, призваны эту отравленную жизнь скрашивать. Фантазии игрока открываются новые просторы: архитектура, наполнение городских улиц, дизайн наземных, водных и воздушных передвижных средств – все определяется вами. Приземленная стратегия взмывает в небеса: основной интерес и повод для соперничества – залежи ценного вещества (прямо как в Dune или Command & Conquer) и чужие мегаполисы. Главные рычаги воздействия – экономика, религия и, куда же без него, оружие.

Композитор Spore Брайан Ино в своей области ничуть не меньший профессионал, чем Уилл Райт – в своей. Шестидесятилетний британец, известный как «отец амбиента», работал с Сергеем Прокофьевым, Дэвидом Боуи, Гэри Муром, Манфредом Манном, Филом Коллинзом, Дэвидом Бирном, Лори Андерсон и другими. Однако его работа для Spore выделяется даже на фоне столь объемного послужного списка: дело в том, что игрок волен редактировать готовые треки – в общем, ровно такая же ситуация, как и практически со всем остальным наполнением Spore. Процесс чем-то напоминает составление «электронной» музыки из сэмплов – каждому городу, каждой колонии можно составить свою неповторимую тему.

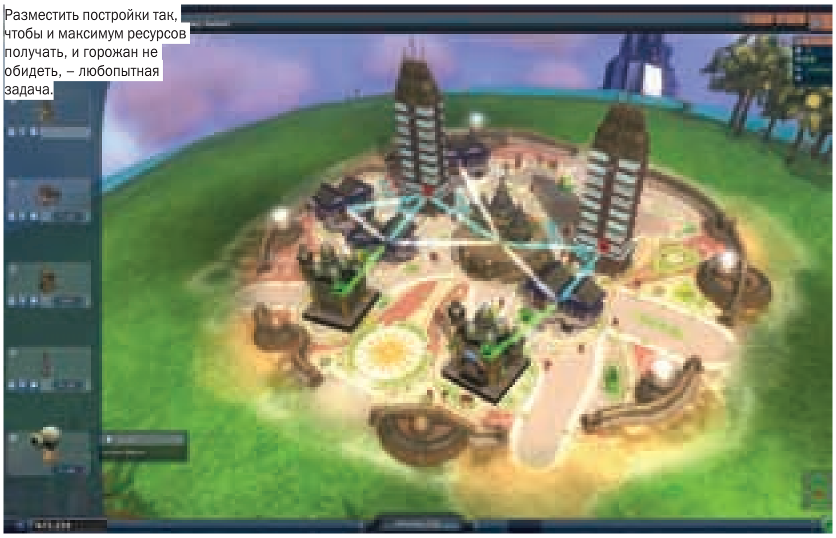


Эволюция в картинках.

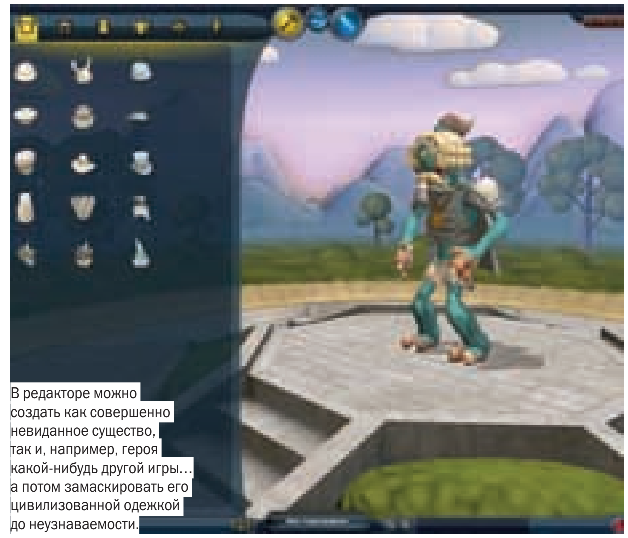


Искать общий язык или употреблять в пищу? Обычно ответ находится сам собой.

* **А по-нашему, если кто не знает – многозадачность.**



Разместить постройки так, чтобы и максимум ресурсов получать, и горожан не обидеть, – любопытная задача.



В редакторе можно создать как совершенно невиданное существо, так и, например, героя какой-нибудь другой игры… а потом замаскировать его цивилизованной одежкой до неузнаваемости.

Второй метод особенно потешен: недружественные граждане проникаются чужеродной верой, развесив уши перед гигантской голограммой, условно говоря, мыслящей задницы (*Вы хотите поговорить об этом? – Ред.*), с расстановкой чеканящей непонятные, но очевидно преисполненные серьезности фразы на уморительном наречии. Кульминация – изобретение космического корабля и использование его по назначению.

На самом деле, космическая стадия, по сути, и есть «игра Spore», а все, что было до нее, – так, слегка затянувшаяся, со вкусом преподнесенная подготовка. Чтобы вашу населенную великими Ктулху планету Юггот не превратили в пыль, придется задействовать все навыки, полученные в ходе первых четырех уровней, – при определенном раскладе они, взятые вместе, могут отнять меньше времени, чем эта финишная прямая. Гремучая смесь всего прошлого опыта общения со Spore: от первой половины – контроль над одним-единственным юнитом, от второй – запредельные возможности управления всем и вся, иной раз требующие разорваться на части. Если проводить параллель с началом, то ваш корабль – микроб, а космос – океан. Но вот нюанс: хищники в этой синеве неугомонны, а планеты бушуют так, что об Арракисе вспоминаешь с усмешкой. Ключевое слово уже проскакивало – «multitasking». Отправитесь на охоту за артефактами, к дальним системам – вот вам и экологическая катастрофа. Едва ввяжетесь в совместный налет на планету-столицу заклятого врага – получите, пожалуйста, нападение пиратов в одном конце империи и угрозу атаки – в другом. Займетесь наконец формированием почвы, атмосферы, флоры и фауны шарика, потенциально пригодного для колонизации, – распишитесь: какой-то результат сомнительного союза слона и муравья заявляет, что если вы отсчитаете ему 500 тыс. споробаксов, то он, может быть, решит не испытывать на вас недавно разработанное супероружие. Именно в космосе устаканивается весь первоначальный замысел с травоядными и хищниками – слабым тут разве что ресурсы перепродавать, но иной раз проще подобрать верных союзников и почаще обращаться к ним, чем силиться и укреплять собственную мощь, то и дело отвлекаясь на тех же вездесущих гроксов. Потрясающий размах, осязаемая сложность и развязка, ради которой стоит терпеть неудобства, стиснув зубы преодолевать трудность за трудностью, временами подглядывая в Sporepedia (хоть и она отнюдь не кладезь ответов на все вопросы).

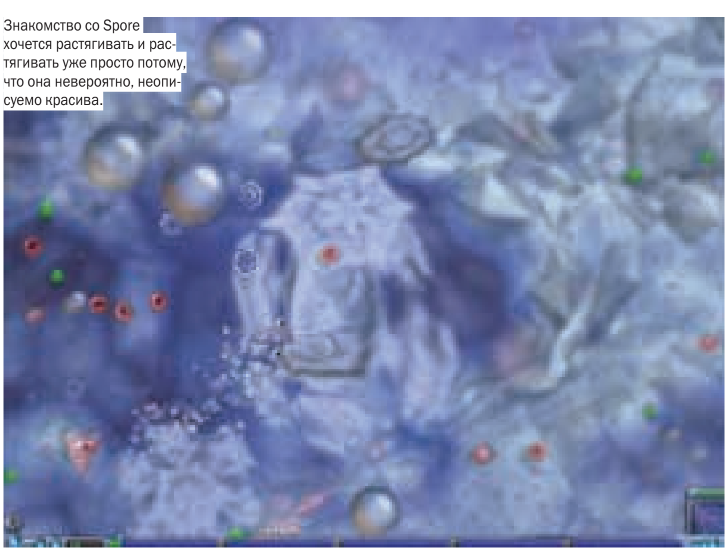
Spore – игра абсолютно уникальная; алмаз, появляющийся хорошо если раз в десять лет. Кого-то удручает масштаб, на первый взгляд не дотягивающий до того, что было анонсировано; на момент написания текста продажи игры, мягко говоря, не оправдывают ожиданий EA – в Великобритании долгострой Райта покупают неохотно, а Mercenaries 2: World in Flames, о которой никто не вспомнит уже через полгода, прямо-таки сметают с полок. К сожалению, привычка общения с проектами, завязанными на пользовательский контент, пока еще совершенно не выработана. А так – от «сестренок» по жанру Spore отличается примерно, как конструктор LEGO от советских деревянных кубиков. **СИ**



О Civilization напоминает не только название этапа развития, но и очерченные границы.



Глубины полновесных «космосимов» ждать не стоит, но она тут, право, ни к чему.



Знакомство со Spore хочется растягивать и растягивать уже просто потому, что она невероятно, неописуемо красива.



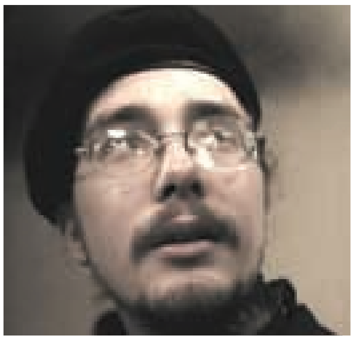
По простоте стадия племени уступает разве что микробной.

Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ SPORE ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ СПОРНОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Дмитрий Эстрин



СТАТУС: Редактор видеораздела

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Call of Duty, Grand Theft Auto, The Elder Scrolls IV: Oblivion

Очень любит повторять слова Сида Мейера: «Игра – это последовательность интересных выборов». Искренне уверен, что это аксиома, которая даже не подлежит обсуждению. В играх ценит больше всего смелые идеи и уважительное отношение разработчиков к пользователю.

Геймплей

В Spore есть элементы аркады, стратегии, RPG и других жанров, хотя, по сути, перед нами уникальный симулятор эволюции. Остановиться нет сил, любопытство заставит пройти от клетки до покорения космоса. Оригинальнейшая игровая система становится понятной уже через несколько минут, во многом благодаря простому удобному интерфейсу.

Графика

Графика адекватна игровому процессу, и этого более чем достаточно. Упрощенный мультяшный стиль покоряет сразу, и сложно представить, что Spore могла бы выглядеть как-то иначе. Отдельно отмечу редактор существ, возможности которого безграничны, при этом в нем разберется даже четырехлетний ребенок.

Общее впечатление

Очередной эксперимент Уилла Райта удался. Наверняка идеи о создании виртуального симулятора эволюции возникали и у других разработчиков, однако факт остается фактом: Spore сделала именно компания Maxis. Не вызывает сомнений и то, что скоро маркетинговые ресурсы Electronic Arts превратят самую оригинальную игру 2008-го года в очередную казуальную забаву для миллионов.

9.0

Дмитрий Иванов



СТАТУС: ведущий телеканала Gameland TV

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Call of Duty 4: Modern Warfare, Army of Two

Характер – геймерский, почти нордический. Чипованный и прошитый. Привод – греется. Версия прошивки – 3.71 XL66-2. Остальные характеристики: ROM – нет, RAM – тем более, HDD – 3 кг, Bluetooth.
Любимые жанры: FPS, action, различные симуляторы.

Геймплей

Геймплей разнообразен, и это очень радует. Клеточная часть напомнила Flow. С развитием меняются задачи – вырасти, обзавестись новыми частями тела, вылезти на поверхность, подружиться/подраться и, наконец, поработить мир. Игра очень сильно затягивает и заставляет забыть обо всем на свете – будьте осторожны.

Графика

Если честно, от игр Уилла Райта я не жду сумасшедшей графики. Ни Sims, ни SimCity, на мой взгляд, не выглядят реалистично – в играх Maxis фишка именно в социальных отношениях. Пожалуй, только SimCity Societies выделяется. Но главное в Spore – картинка здесь ровно такая, какую хочется видеть в этой игре.

Общее впечатление

Плюс Spore в том, что это новый франчайз самого Уилла Райта. По моему мнению, и Sims 2, и SimCity Societies проиграли своим предшественницам (например из SimCity лучшей я считаю 4-ю часть). Spore же действительно вносит что-то новое. Spore – поистине эволюционный проект об эволюции, и это его основное достоинство.

8.0

Алексей Бутрин



СТАТУС: Главный редактор Gameland.ru

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Civilization 4, Guitar Hero 2, NHL 2k9

Ретроград и консерватор. К новым игрушкам относится подозрительно, но уж если полюбил, то это – навсегда. По той же причине в списке любимчиков – игры либо очень реиграбельные, либо с открытым геймплеем. В двухсотый раз переиграть Crossroads в Guitar Hero или месяц строить город в SimCity 4? Легко!

Геймплей

Случилось то, чего я больше всего опасался: связать набор из пяти игровых редакторов единой геймплейной нитью у разработчиков не получилось. И больше всего в этом смысле разочаровывает финальная космическая фаза: набор заданий из серии подай-принеси – это совсем не то, чего ждешь от игры с такими амбициями.

Графика

Различные фазы игры выглядят поразному. С инфузориями на клеточной стадии и отрисовкой мультяшных планет на космической движок справляется неплохо, но в тучные стада «семируких крылохвостов», местные пейзажи и сражения юнитов на RTS-стадии лучше не всматриваться – сплошное разочарование.

Общее впечатление

На данный момент это не игра, а лишь зародыш. Все проекты Райта, в первую очередь, конструкторы. Но даже в этом разрезе Spore пока проигрывает «Симсам» и SimCity. Пусть там меньше деталей-кирпичиков, зато конечный результат можно созерцать часами. В Spore же элементов больше на порядок, но пока слепить из них можно лишь пластилиновых уродцев.

6.5

Марина Петрашко



СТАТУС: корреспондент

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Planescape: Torment, Gothic 2, Loco Roco

Обожает забивать гвозди, шпаклевать стены и рубить монстров. В играх ценит хороший сюжет, без ума от поучительных историй. Тихо ненавидит все конспирологические теории, кроме своих собственных. При любых намеках на «тайны тамплиеров» угрожает уйти в мужской монастырь.

Геймплей

Самую интересную часть игры уже давно можно было купить за 199 рублей. Остальное не стоит внимания. Никакого вызова: примитивная однообразная механика лежит на поверхности. Сюжетные события вроде миграции Существ иначе как принудиловкой назвать не получается. Говорят, «все самое интересное в космосе», но ждать его нет сил.

Графика

Редактор великолепен, и об этом уже немало было сказано. Радует широкий спектр настроек для компьютеров разной мощности. Когда начинаешь те или иные этапы на разных планетах, видишь, что, по сути, они очень однообразны. Дизайн контента, не созданного пользователями, пестрый, но безликий.

Общее впечатление

Кому-то скучно играть в The Sims, но это еще скучнее. Самый привлекательный этап – клетка, поскольку он отдаленно напоминает великолепную Flow. Космический этап, для пущей интриги, невозможно сразу запустить из меню, но никакие слухи о том, что там все самое интересное, не действуют на того, кто видел остальное.

5.0



ПОДУМАЙ О ПРИЗЕМЛЕНИИ
МЕЧТАЕШЬ О ПОЛЕТАХ?
PURE
WWW.DISNEY.RU/GAMES
can-am
3+
PC DVD ROM
XBOX 360. LIVE
PLAYSTATION 3

Mercenaries 2: World inFlames

Любите кровь, взрывы и насилие? Может быть, вам еще и деньги нравятся? Тогда надо срочно вас исправлять. По последнему плану правительства пресса должна перевоспитывать своих читателей в патриотичном ключе и наставлять их на праведный путь службы государству. А о «культе денег и успеха» и «философии потребления» рекомендуется забыть.

Одна беда – кабы мы с такой директивой согласились, писать было бы решительно не о чем. В Mercenaries 2, например, вся игра строится на потакании низменным инстинктам и естественной тяге человека к жестокости, большим взрывам и, конечно же, деньгам. И пускай здесь полно багов, а враги глупей обезьян в зоопарке, обо всем этом быстро забываешь. Хочется просто сбросить парочку бомб поядреней на неугодный городок, пожмуриться в лучах взрыва и получить в награду причитающиеся миллионы.

Конец света в Венесуэле

Героям Mercenaries 2 не так уж важно, что взрывать, – главное, чтобы за это щедро платили. В прошлый раз нелегкая забросила наемников в Северную Корею, нынче они отправляются в Венесуэлу, маленькую латиноамериканскую страну с большими запасами нефти и серьезными разборками во власти. Наркобарон Рамон Соланос устроил военный переворот и пытается присвоить ресурсы страны. Но не он один положил глаз на нефть Венесуэлы. Америка уже пробралась в зону конфликта со своей ненаглядной демократией, Китай устраивает диверсию и спонсирует местных повстанцев, а местный нефтяной гигант не желает отдавать миллионы без боя. В этаком балагане наши герои даже кажутся приличными людьми. Они всего-то и хотят – всыпать как следует Соланосу за поруганную честь и простреленную задницу, ведь после того, как выбранный вами герой (или героиня) завершит первое задание будущего диктатора, тот откажется платить и устроит за вами настоящую охоту. И пострадает, как вы догадались, ни в чем не повинный филей.

На пути к возмездию герои успеют учредить частную военную организацию и помочь всем враждующим фракциям. Причем, чем больше вы работаете на одну из сторон, тем меньше с вами хотят иметь дело ее конкуренты. Грубо говоря, станете поддерживать Америку – доступ к китайским миссиям для вас закрыт.

Но если вы уже приготовились к сложному геополитическому сюжету, побыстрее выбросите эту дурную идею из головы. Здесь, в отличие от той же GTA, о сценарии вспоминают только в экстренных случаях, всего раз десять за игру. Немногие задания сопровождаются хоть каким-то роликом вообще, большинство же ограничивается текстом в духе «поезжай на базу врагов и взорви там все». Это разочаровывает – на имеющемся материале можно было выстроить весьма приличный сюжет, увязав его с каждой из миссий. А получается, что даже в GTA, где авторам приходилось держаться в рамках реализма, задания были повеселей.

Итак, вот вам три героя на выбор: туповатый и прямолинейный швед Маттиас, находчивый афроамериканец Крис и осторожная женщина-снайпер Дженифер. В геймплее отличия между ними минимальные, но сюжетные ролики смена героя прекрасно разнообразит. И это дает неплохую перспективу на повторное прохождение.

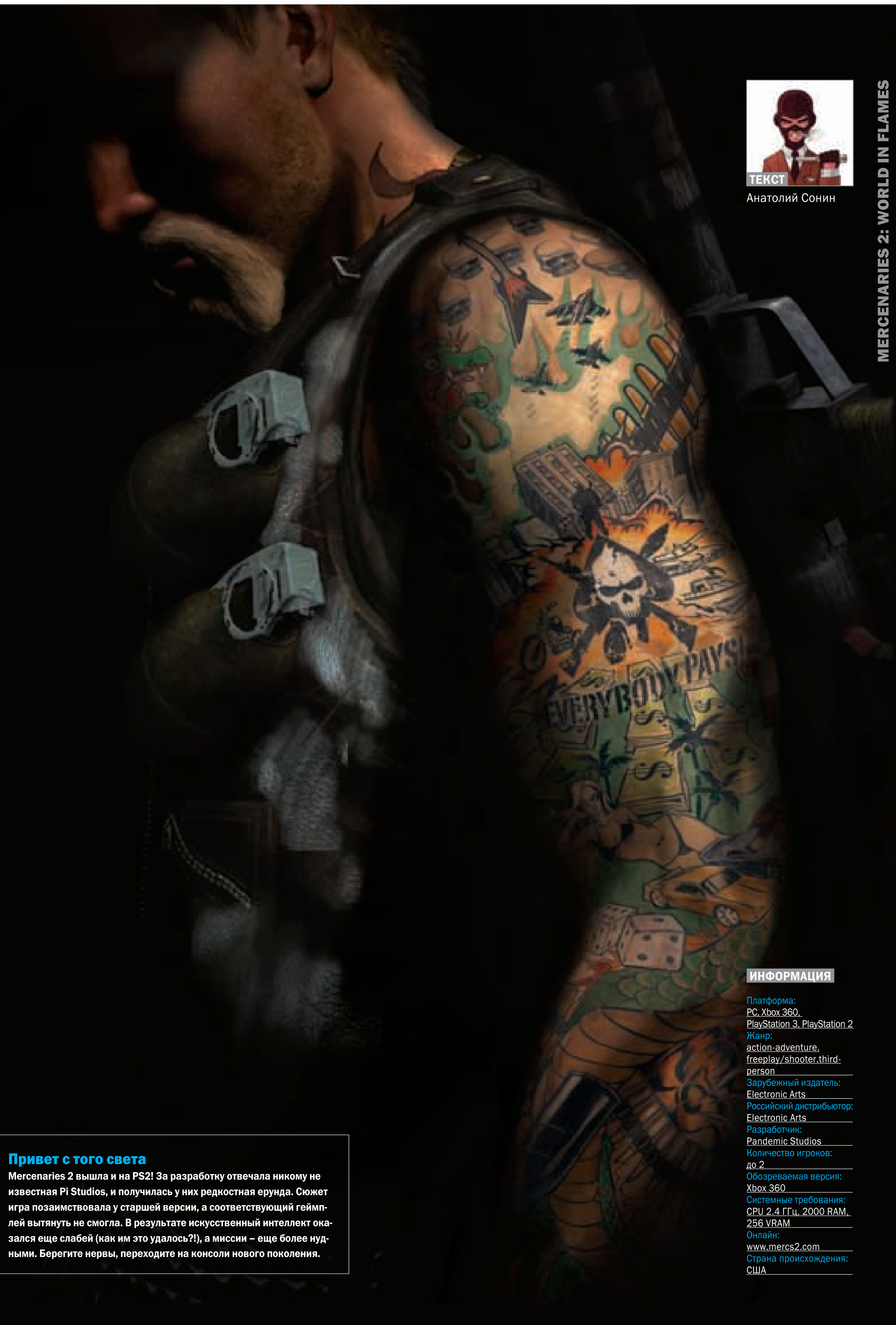
Какой русский не любит ядерных бомб?

Боевая система и вождение сделаны на совесть, но без изысков. И хотя автоприцелу места не нашлось, промахнуться тут сложно: обычно противники стоят на месте и даже не думают прятаться от ваших пуль. Огнестрельного оружия совсем мало – вместо него предлагается пользовать взрывчатку и базуки. В отличие от первой части, здоровье персонажа восстанавливается автоматически, и аптечки за всю игру едва ли понадобятся хотя бы раз.

В Mercenaries 2 неожиданно хороши stealth-элементы. Если вы увели у врага машину и заявились на ней на соседнюю базу, дозорные признают транспорт «своим» и позволят спокойно кататься у всех на виду. И ведь угнать можно все что угодно– хоть танк, хоть вертолет. Всего-то и нужно – одолеть короткую мини-игру, нажимая на кнопки в соответствии с иконками на экране. Летящие вертолеты угоняются прямо с земли – для них найдется специальный крюк на тросе. Также просто увести и лодку в море: увидели корабль, нажали одну кнопку, и герой сам выплывает к лестнице, ведущей на палубу. После консервативной GTA эти нововведения пришлись как нельзя к месту.

Но главным блюдом, конечно, стали воздушные удары.





ТЕКСТ
Анатолий Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2
Жанр:
action-adventure. freeplay/shooter.third-person
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
Pandemic Studios
Количество игроков:
до 2
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Системные требования:
CPU 2,4 ГГц, 2000 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
www.mercs2.com
Страна происхождения:
США

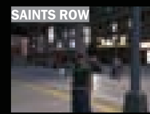
Привет с того света

Mercenaries 2 вышла и на PS2! За разработку отвечала никому не известная Pi Studios, и получилась у них редкостная ерунда. Сюжет игра позаимствовала у старшей версии, а соответствующий геймплей вытянуть не смогла. В результате искусственный интеллект оказался еще слабей (как им это удалось?!), а миссии – еще более нудными. Берегите нервы, переходите на консоли нового поколения.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

CRACKDOWN


MERCENARIES


SAINTS ROW


7.5

На языке родных осин

Мало-помалу приживается на консолях подвид субтитрованных локализаций. Пусть треплются герои на своем родном английском – нам не жаль, если игра снабжена русским текстом; это все же лучше, чем ничего, да и поборникам оригинальных версий достаточно лишь отключить перевод в «Опциях». К слову, сам перевод в Mercenaries 2 действительно неплохой – пусть звезд с неба не хватает, но и откровенных ляпов замечено не было. Жаль, подкачали шрифты: подобраны они крайне неудачно (порой даже кажется, что и не подобраны вовсе, а так, взяты первые попавшиеся), плохо видны на светлом фоне, да еще и крупноваты – многие слова в интерфейсе (например, индикаторы топлива и денег) бессовестно вылезают за положенные рамки. И напоследок – еще один камень в огород отечественной локализации: перевод achievements (Xbox 360) иначе как халтурой не назовешь. Увы.


Нет, это здание по сюжету взрывать не нужно. Но так хочется!

Разработчики ими явно увлеклись – придумали добрую дюжину. Чтобы заказать поддержку с воздуха, нужно указать цель с помощью маячка, сигнальной гранаты, лазерного прицела или используя картинку со спутника. Бомбить, однако, позволяется лишь со сравнительно небольшого расстояния – никак не с другого края карты. Зато во время боя можно заказывать не только бомбардировку, но и, например, сброс боеприпасов или даже транспорта. На все виды поддержки расходуется топливо, щедро разбросанное по миру в самых неожиданных местах. Но прежде чем взорвать вражескую базу большой бомбой, всегда приходится разбираться с противовоздушными установками на земле, так что и в открытую повоевать доведется.

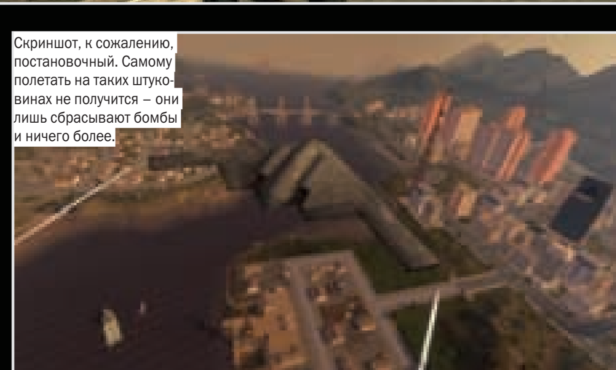
И стоит ли говорить, что взрывается здесь все с сочными, красочными спецэффектами. Не ждите, впрочем, реализма Bad Company: каждому строению приписана банальная полоска здоровья. Авторы сделали ставку на масштабность: можно сносить хоть одноэтажные базы врагов, хоть небоскребы в городе. Недостаток в таком подходе один: через некоторое время любое из разрушенных зданий «отрастает» заново. Но если сильно не своевольничать, этого можно и не заметить.

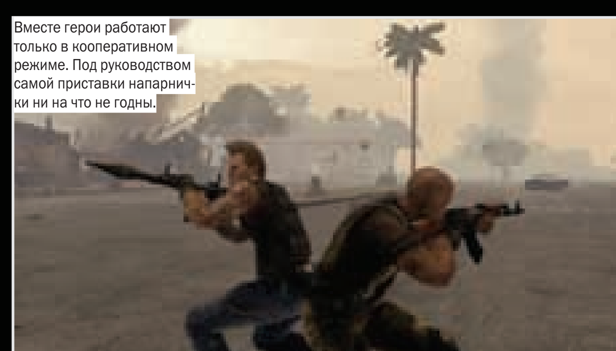
Необразованные сыны Венесуэлы

А вот по части симуляции жизни Mercenaries и рядом с GTA не стоит. Города тесные, а люди ведут себя очень престранно – с чего аборигены, например, не бегут из зоны конфликта, а спокойно разъезжают меж китайских и американских танков? Верно, знают, чертяки, о своем бессмертии. Как бы вы ни давили и ни расстреливали гражданских, они бодро поднимутся с земли и отправятся по делам. А вас, между прочим, за это еще и наказывают. Рублем!

Об искусственном интеллекте не хочется даже и вспоминать. Врагов разработчики могли бы заменить картонными мишенями, и разницы бы никто не заметил. Обычно они стоят на месте и стреляют, а если не дай бог куда побегут – обязательно уткнутся носом в стенку или свалятся с обрыва. Увидели у противника базуку – прячьтесь подальше: стрелять из нее он будет хоть в упор, хоть через пять своих танков.

Слабоумие союзников доставляет еще больше проблем. В некоторых миссиях, к примеру, вы должны помочь солдатам захватить здание врага. И ваши балбесы, вместо того, чтобы войти в дом, тут же разбегаются по всей карте и самостоятельно где-нибудь умирают. А иногда так и остаются стоять, задумчиво разглядывая дверь.


Скриншот, к сожалению, постановочный. Самому полетать на таких штуковинах не получится – они лишь сбрасывают бомбы и ничего более.


Вместе герои работают только в кооперативном режиме. Под руководством самой приставки напарнички ни на что не годны.


Удивительно, но «маскироваться» можно даже на мотоцикле. И никто не обратит внимания на базуку за спиной…

Мнение Степана Чечулина

Первая Mercenaries – это без малого гениальная игра. При том, что разработчики сделали немногое – соорудили, по сути дела, все ту же GTA III, только про войну и с возможностью в любой момент заказать себе на поле боя танк. Полная свобода действий и тотальная разрушаемость в комплекте. И в Mercenaries (во всяком случае, автору этих строк) было играть гораздо интереснее, чем в пресловутую GTA III. Ведь именно в Mercenaries любую проблему совершенно законно можно было решить с помощью гранат или артиллерийского удара.

Так вот Mercenaries 2: World in Flames практически до запятой повторяет предыдущую часть. Разве что театр военных действий переместился из Северной Кореи в джунгли Венесуэлы. А в остальном все как прежде. Колесим по внушительной территории, зарабатываем деньги, участвуем в разных боевых операциях и ловим каких-то преступников. И все это так же безбашенно, как и раньше. И все кругом красиво взрывается и горит. Mercenaries 2 – отличная игра, чтобы расслабиться, когда хочется не забивать голову вечными ценностями или следить за сюжетом, а просто побегать с автоматом наперевес, повзрывать дома и пострелять из танка.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Разнообразные и зрелищные взрывы, возможность уводить летящие вертолеты прямо с земли, занятная система маскировки в машинах, банальный, но увлекательный геймплей.

НЕДОСТАТКИ Куча мелких багов, отвратительный AI, не самая лучшая графика, все еще нет смены дня и ночи. Миссии однообразны, сюжет скучноват, а роликов на движке кот наплакал.

РЕЗЮМЕ Mercenaries 2 – не клон GTA. Если свыкнуться с этим фактом, исчезнут многие вопросы, вроде «почему в каждом городе всего по пять улиц и по десять машин?», «где сюжет?» и даже «а как тут ходить с друзьями в боулинг?». Перед вами не отполированный стомиллионный симулятор городского социума, а «всего лишь» задорный боевик без претензии на реализм. Ну а «открытый мир» сделан только для того, чтобы было, куда бросать ядерные бомбы. Или вам нужно что-то еще?



По пунктам: мост взорвать можно, деревья и так уже горят, а на особняк припасена пара ракет. Каменные глыбы справа, к сожалению, останутся стоять.



Вертолет не стал главным оружием разрушения: на каждой приличной базе стоит пара противовоздушных установок.



Но давайте посмотрим правде в глаза, а игре – на коробку. Там где-нибудь написано «хороший AI»? Нет. Правильно, вот его там и нет. Зато стрелять и взрывать тут действительно весело, благо каждый форпост охраняет целая армия таких вот дуралеев.

В графике тоже не обошлось без проблем. Модели персонажей выглядят отлично, но мир детализирован скудно, а руины разрушенных зданий – само уныние. На месте небоскреба после воздушного удара остается невнятная куча мусора, равномерно укутанная однообразной тошнотворной текстурой, которая хорошо смотрелась бы разве что в RTS и только с высоты птичьего полета. Зато спецэффекты во время взрывов выполнены на отлично, и дома рушатся очень красиво.

Разочаровывает отсутствие динамичной смены времени суток и погодных условий – и то и другое накрепко привязано к каждой конкретной локации. Доходит до того, что начинаешь подмечать, где именно на дороге небо меняет цвет. Как ни крути, а халтура налицо.

Co-op имеется, но работает только через Интернет. Два игрока вместе проходят сюжетную кампанию, причем им не позволяется слишком далеко отходить друг от друга. Единственное отличие от кампании обычной – механика «воскрешения» второго героя. Из-за нее игра становится намного проще, так как явно не задумана на двоих, и совместный режим в нее добавлен «для галочки».

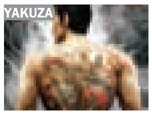
При желании Mercenaries 2 можно ругать долго. Да, недоработок много. Но фундаментальные механики все-таки сделаны «на ура». Играть просто весело – вопреки всем очевидным просчетам. Реализма и продвинутой графики можете и не искать, а вот взрывать все подряд ужасно увлекательно, и уж бомб здесь хватит на всех. **СИ**

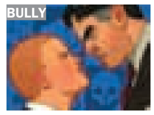
СЕКРЕТ!

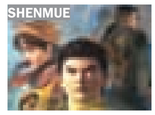
Выполняйте тренировочные задания Фионы, чтобы открыть до трех дополнительных костюмов на каждого персонажа.

РЕАЛИЗМА И ПРОДВИНУТОЙ ГРАФИКИ МОЖЕТЕ И НЕ ИСКАТЬ, А ВОТ ВЗРЫВАТЬ ВСЕ ПОДРЯД УЖАСНО УВЛЕКАТЕЛЬНО, И УЖ БОМБ ЗДЕСЬ ХВАТИТ НА ВСЕХ.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ







8.0





Некоторые оппоненты умеют постоять себя – берегите зубы и ребра.





Далеко не все встреченные персонажи готовы делиться информацией доброволь-но – приходится искать средства убеждения. Собственно процесс уговоров нередко оказывается очень болезненным. Истина требует жертв.



ТЕКСТ
Алексей Голубев

› Yakuza 2

Современные видеоигры все чаще и чаще привлекают наше с вами внимание не к заурядным героям – рыцарям в сияющих доспехах, но к эдаким благородным «плохишам», грубым снаружи, но добрым и благородным в душе. Таким, как Кадзума.



Король умер, да здравствует король. Эпоха PlayStation 2, пусть и неофициально, – попробуйте-ка, заставьте Sony публично признать кончину своего самого успешного детища – подошла к концу. О платформе-ветеране, казалось бы, можно потихоньку забыть, время от времени запуская, ностальгии ради, полюбившиеся игры. Однако у независимых издателей свой расчет: разве можно забыть о многомиллионной армии владельцев консоли? Статистика упряма и недвусмысленно намекает: многие из тех, кто приобрел PS2, не торопится потратить деньги на PS3 или Xbox 360. Но, быть может, они не откажутся пополнить уже существующую игровую коллекцию добротной криминальной драмой? Тем более, что у Yakuza 2 достоинств предостаточно – любопытный сюжет, интересное смешение жанров плюс, конечно же, хорошее происхождение. Оригинальная Yakuza безусловным хитом хоть и не стала, но понравиться сумела многим. Вероятно, именно на эту аудиторию, прежде всего, и рассчитывает Sega, после утомительно долгих раздумий выпустившая таки Yakuza 2 за пределами Японии. Аригато!

Корейский след

Начало неспокойных 80-х. Отважный полицейский, преследуя неизвестного (до поры до времени) преступника, становится свидетелем убийства – застрелен корейский мафиози. Стрелявший, а им при ближайшем рассмотрении оказывается Фума Синтаро, приемный отец главного героя, благополучно скрывается с места событий. Полицейский же, выслушав несколько слов от умирающего, незамедлительно совершает доброе дело: спасает от верной гибели женщину с ребенком. Пройдет много лет, и добрые дела аукнутся кровавой бойней…

Прошел год после событий первой Yakuza. Слегка оттаявший после всего пережитого Кадзума пытается начать жизнь более или менее простого обывателя – и, увы, безуспешно. Мафиозные кланы, хоть и изрядно потрепанные, по-прежнему волком смотрят друг на друга, мечтая избавиться от конкурентов. Масла в огонь подливает некто достаточно сообразительный, чтобы сохранять

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 2
Жанр:
action.adventure/role-playing
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Amusement Vision
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.sega-europe.com
Страна происхождения:
Япония

Многоликая Yakuza

Несмотря на скромные успехи Yakuza в США и Европе – где, как показывает практика, куда большим спросом пользуются игры о выходцах из Восточной Европы, – в Японии сериал Ryu Ga Gotoku (таково «домашнее» название игры) быстро стал одним из самых популярных брендов Sega, обласканный и рядовыми игроками, и критиками. Например, вторая часть заслужила от журналистов Famitsu 38 баллов из 40 возможных. Поэтому неудивительно, что весной 2008 года мафиозная сага получила продолжение на PlayStation 3 в лице Ryu Ga Gotoku Kenzan. События новой игры разворачиваются в начале семнадцатого столетия, а оружием главным героям служат не только кулаки, но и разнообразные клинки. Вплоть до лета именно Kenzan считали третьей частью сериала, но в июле Sega неожиданно объявила о разработке Ryu Ga Gotoku 3 – где главным героем вновь предстанет «настоящий» Кадзума. Эта игра должна появиться весной следующего года, эксклюзивно для PlayStation 3. Разумеется, речь идет только о Японии – о сроках выхода потенциальной Yakuza 3 (а также Kenzan) за ее пределами пока ничего толком неизвестно, и печальный пример двухгодичной задержки второй части навевает грустные мысли.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Увлекательный сюжет и колоритные персонажи, динамичные (пусть и несколько однообразные) схватки, множество мини-игр, хорошая по меркам платформы графика.

НЕДОСТАТКИ Вместо каких-либо значительных изменений авторы сосредоточились на исправлении мелочей, но и при этом кое-что оставили без внимания.

РЕЗЮМЕ Первая Yakuza была игрой неоднозначной, но добротно скроенной и интересной. Вторая продолжает традиции предшественницы, используя уже однажды проверенную игровую формулу под соусом новой сюжетной линии – кстати, заметно более оригинальной. Остается лишь пожалеть, что Sega не стала торопиться с локализацией и появления Yakuza 2 за пределами Японии пришлось ждать почти два года: по нынешним меркам, учитывая стремление японцев привлечь внимание американской и европейской аудиторий, почти «антирекорд».



Вверху: Удары рук и ног можно связывать в короткие (до 4 ударов) комбо, а их, в свою очередь – завершать зрелищными спецприемами, зачастую решающими исход схватки.

САМА ПО СЕБЕ YAKUZA 2 – ТИПИЧНЕЙШИЙ СИКВЕЛ, СО ВСЕМ, ЧТО ЕСТЬ В ЭТОМ ХОРОШЕГО И ПЛОХОГО.

инкогнито. И этот кто-то считает насильственную смерть Кадзумы непременным условием успеха. Союзники и противники, мнимые друзья и благородные герои – сценарий Yakuza 2, хотя и не избавился от некоторых клише и все еще во многом предсказуем, радует продуманной интригой. Вот вам уже, как минимум, один повод пройти игру до конца.

Близнецы

Сама по себе Yakuza 2 – типичнейший сиквел, со всем, что есть в этом хорошего и плохого. Многие мелочи, требовавшие «починки», разработчики постарались исправить или подтянуть. Еще больше попросту оставили без внимания, справедливо решив, что революционных изменений никто, в общем-то, и не ждет. А потому вторая часть с точки зрения игрового процесса почти на сто процентов является копией предшественницы. И если не нравилось раньше, не понравится и теперь.

Взять хотя бы боевую систему, один из важнейших элементов Yakuza 2, ведь дракам по-прежнему придется посвящать львиную долю проведенного у экрана времени. Потасовки с противниками происходят, как правило, случайным образом, избежать их удается через раз. По сложившейся традиции, нападавшим может оказаться и заурядный уличный хулиган, и перебравший посетитель ближайшего бара, и куда более опасный представитель якудзы, а то и не один. Собственно схватку, опять-таки, традиционно предваряет либо короткий диалог на повышенных тонах, либо обмен первыми ударами без вашего прямого участия – таким образом, авторы избавились от необходимости каждый раз перед дракой созерцать надпись loading. Ну а дальнейшее развитие событий больше смахивает на стандартную потасовку в какой-нибудь игре жанра beat'em up – в ход идут руки, ноги, подобранное или отнятое у супостатов оружие, а то и вовсе садовые скамейки, мусорные баки и любой другой подходящий элемент декораций. О QTE-командах и комбо тоже не забыли. Пригодятся и союзники. В противовес первой Yakuza, где вспомогательные персонажи чаще мешали, чем помогали, в сиквеле без напарников порой действительно не обойтись – особенно в тех случаях, когда враги принимаются давить вас числом.

Из толпы

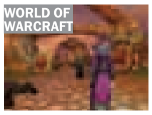
Прогулки по городским улицам стали чуть увлекательнее и динамичнее – прежде всего потому, что прибавилось разговорчивых прохожих, готовых хоть как-то отреагировать на ваше появление в окрестностях. Остальное все по-старому: магазины и магазинчики, нудноватые паузы во время смены локаций, простенькие, но забавные мини-игры, доставшиеся Yakuza в наследство еще от незабвенной Shenmue, – при желании даже короткую перебежку из пункта А в пункт Б можно хорошенько разнообразить, найдя себе занятие по душе. Одно расстраивает – слегка посвежевший графический движок так и не научился полноценно справляться с большим количеством персонажей, и отдельные горожане все еще имеют неприятную привычку то исчезать, то внезапно появляться прямо под носом у Кадзумы. **СИ**

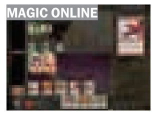
Внизу: Две ноги против одной головы – явное численное преимущество.

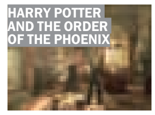




ПОХОЖИЕ ИГРЫ







7.0





ТЕКСТ

Аркадий Михрюткин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.MMO.fantasy
Зарубежный издатель:
KingsIsle
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
KingsIsle
Количество игроков:
тысячи
Системные требования:
CPU 1 ГГц, 512 RAM, 32 VRAM
Онлайн:
www.wizard101.com
Страна происхождения:
США



Старичок и сова обсуждают нового адепта магии. Еще пара фраз, и нас призовут в Wizard City, чтобы остановить зло.

› Wizard101

Сложно сказать, почему вокруг «Гарри Поттера» такая истерия. Может быть, все очарованы прелестями Эммы Ватсон, или мир еще не разучился верить в чудеса? Как бы там ни было, популярностью этой сказки пользуются многие, в том числе разработчики MMORPG. Вышедшую недавно игру Wizard101 вполне можно было бы назвать «Harry Potter Online», правда вместо Гарри здесь куча начинающих волшебников в шляпах с полями, да и ручная сова есть далеко не у всех, а только у главного мага.



С этим самым магом предстоит познакомиться уже в начале. «Кто это у нас там? Не герой ли, обладающий безмерным магическим потенциалом?» – вопрошает седовласый старец, глядя в монитор. «Он самый», – отвечает ему мудрый филин. И, не спрашивая ни у кого разрешения, колдун переносит нас в другое измерение, где правят магия и чудеса. Дальше можно пройти простенький тест и определить, к какой школе волшебства тяготеет персонаж, или сделать выбор вручную. Всего в игре шесть школ, плюс еще одна, которая стоит над всеми:

огонь – для любителей жечь все напалмом и наносить максимальный урон;

лед – дает более стабильные и контролируемые повреждения;

магия мифов – построена на иллюзии и снах;

школа шторма – повелевает природными стихиями;

магия жизни – дает возможность исцелять раны;

смерти – наоборот, высасывать силы из врагов;

школа баланса – берет от всех остальных видов магии понемногу, являясь универсальным оружием просветленных волшебников.

Вначале все игроки проходят простенький туториал, во время которого можно познакомиться не только с городом Wizard City, но и с учителями из всех школ. У каждого из них неповторимый характер и при этом весьма колоритная внешность. Например, преподавательница магии жизни – азиатская буренка с нарумяненными щечками, а за ледяное чародейство отвечает синяя фея-толстушка. Впрочем, одного педагога в городе не хватает. Профессору магии смерти надоело возиться с новичками – у него появились более грандиозные планы, и кто, как не мы, должны ему помешать? Охота за негодяем (зовут его Малистар Дрейк) пройдет в нескольких параллельных мирах, и во время этих скитаний призванные герои будут постоянно набираться сил, готовясь сразиться с величайшим злодеем.

Встаньте, дети, встаньте в круг

Хотя выбранная в начале школа магии для героя является основной, если накопить достаточно очков обучения, можно добавить в свою чародейскую книгу способности из других школ. В отличие от стандартных MMORPG, где волшебники одним нажатием кнопки посылают во врагов фаерболы, боевая система в Wizard101 основана на колоде карт. Каждое заклинание и способность – это отдельная карта (всего их более 300), которую можно вложить в спеллбук и затем применять в бою. Базовые чары можно использовать в бою по нескольку раз, в то время как самые редкие и разрушительные способности требуют уйму времени на восстановление. У всех заклинаний свое предназначение: боевые призывают существ, атакующих цель (в отличие, например, от Magic: The Gathering или карточных покемонов, вызванный помощник не остается на поле, а только единожды атакует цель и исчезает), а общие позволяют решать самые разные задачи – от снижения эффективности вражеских атак до исцеления союзников. При использовании каждой карты расходуется мана и очки действия, получаемые игроком по одному за каждый раунд боя, и если заклинание требует трех очков, вы не сможете использовать его в самом начале. Кроме того, если указанная в описании стабильность меньше 100%, чары могут не сработать.

В ОТЛИЧИЕ ОТ СТАНДАРТНЫХ MMORPG, ГДЕ МАГИ ОДНИМ НАЖАТИЕМ КНОПКИ ПОСЫЛАЮТ ВО ВРАГОВ ФАЕРБОЛЫ, БОЕВАЯ СИСТЕМА В WIZARD101 ОСНОВАНА НА КОЛОДЕ КАРТ.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Детская MMORPG заинтересует и взрослых геймеров. На фоне множества проектов с pay-to-play системой Wizard101 отличается интересным сюжетом и почти полным отсутствием багов.

НЕДОСТАТКИ Мультяшная графика, затянутые бои, отсутствие крафта, чрезмерная линейность. Не хватает более детальной настройки внешности героев. Юные маги слишком уж похожи друг на друга.

РЕЗЮМЕ Вы горячий поклонник фильмов про «Гарри Поттера»? Мечтаете освоить магию и отправиться на борьбу со злым колдуном? Вам нравятся настольные карточные игры? В таком случае, развлечения лучше, чем Wizard101, вам просто не найти. С первого взгляда она может показаться слишком детской, но это совсем не так. На самом деле Wizard101 – полноценная MMORPG и имеет достаточно контента, чтобы занять игроков на сотни часов.

KingsIsle Entertainment основана в 2005 году ветеранами игровой индустрии из Wolfpack (студии, известной по MMORPG Shadowbane), Ion Storm и других компаний. Всего за плечами сотрудников более шести массивно-многопользовательских релизов. С момента создания KingsIsle работала над двумя проектами: один из них – Wizard101, о втором по-прежнему ничего не известно. Идея Wizard101 состояла в том, чтобы построить сказочный мир для детей, для ее осуществления разработчики воспользовались проверенной концепцией MMORPG. И школы магии оказались отличным способом объяснить игроку, какова его роль в новом мире, почему он здесь оказался и что должен делать.



Вверху: Первым противником станет игрушечный колдун, победить которого просто. Любое заклинание превратит его в кучу опилок.

Поначалу противники совсем слабенькие, так что победить монстра своего уровня сможет даже ребенок. Но после сражения здоровье и мана сами по себе не восполняются, поэтому лезть тут же в новую драку не рекомендуется. Лучше прогуляться по улицам города и поискать летающие шарики, которые восстанавливают силы. Вступить в схватку может любой пробегающий мимо игрок – для этого достаточно встать в круг, который в начале боя появляется прямо на земле. Правда, когда к сражению присоединяется новый герой, монстры тоже вызывают подмогу, так что баталии могут затянуться. Не заскучать игрокам помогает зрелищная анимация заклинаний. Каждый раз, когда вы используете карту, посреди круга появляется какое-то мифическое существо, которое кидается на врага, или союзников окутывает сияющая аура.

Благодаря такой боевой системе игрокам не обязательно искать группу для прохождения подземелья или выполнения квестов. Если вы сомневаетесь в своих силах, достаточно встать в чей-то круг, и трофеи за убитых монстров будут разделены между всеми участниками. Если же запахнет жареным, в любой момент можно сбежать с поля боя. В этом случае вы окажетесь в безопасной локации, но совершенно без маны.

Игроки могут воевать не только с монстрами, но и друг с другом. Дуэли проходят исключительно на арене Wizard City, и так





Слева: NPC, у которых есть для игрока задание, можно заметить издалека. Справа виден тот самый аттракцион, где предлагается опробовать мини-игры.



Эта жизнерадостная коровка преподает в Wizard City магию жизни. Интерьер ее домика выдержан в зеленых тонах.



Каждая карта имеет свои характеристики. Вначале разработчики планировали создать ровно сто одну карту, почему игра и получила такое название. Но затем решили не ограничивать себя и добавили еще пару сотен.

как боевая система – пошаговая, побеждают обычно те игроки, которые имеют колоду и зачатки стратегического мышления. Первоклассных дуэлянтов разработчики поощряют специальными наградами и высокими местами в рейтинге. Жаль только, что нет возможности создать постоянную команду, как это реализовано в WoW с ее системой арен. Но Wizard101 все-таки не PvP-игра, и дуэли здесь – кратковременное развлечение между посещениями разных миров.

ДУЭЛИ ПРОХОДЯТ ТОЛЬКО НА АРЕНЕ WIZARD CITY И УЧАСТВОВАТЬ В НИХ МОЖЕТ ДО ВОСЬМИ ЧЕЛОВЕК ОДНОВРЕМЕННО.

Возвращение к классике

Графически игра напоминает World of Warcraft. Разработчики пожертвовали полигонами в угоду уникальному стилю и системным требованиям. Каждый из миров Wizard101 имеет свои особенности. Wizard City – чудесное место, полное ярких красок. Рядом с домиками учителей растут живые деревья, внутри сам собой бегает мелок, вырисовывая забавные фразы, рядом метла самостоятельно подметает пол. Чуть позже игрок может попасть в царство тьмы, где живут жутковатые существа. А еще стоит наведаться в восточный мир, где встречаются свиньи-ниндзя и коровы-самураи.

Выполнять квесты очень просто. Цель видна не только на карте – направление к ней показывают стрелочки на экране, поэтому, чтобы заблудиться, нужно очень постараться. И хотя большинство заданий довольно примитивны, разработчики разбавили их тонкими шутками. Награды – довольно стандартные: опыт, деньги и вещи с бонусами. Жаль только, что солидным гардеробом персонажи похвастаться не могут: шляпа, штаны, камзол и волшебная палочка – вот и вся экипировка. Помимо побочных заданий, существует основной сюжет, в центре которого тот самый маэстро темной магии. Но по пути к нему наш подопечный познакомится со многими другими ключевыми персонажами. Как сообщили сами разработчики, они черпали вдохновение для сюжета из книг о волшебниках-недоучках, таких как истории Терри Пратчетта о Ринсвинде или «МИФическая» эпопея Роберта Асприна, так что поклонники творчества этих авторов наверняка будут чувствовать себя в Wizard101 как дома.

Приятным дополнением к боям и сюжету являются мини-игры, с помощью которых геймеры могут восполнить ману после боя и просто весело провести время. Чтобы запустить мини-игру, нужно отправиться в специальный район Wizard City с аттракционами и заглянуть в одну из палаток. Идея головоломок позаимствована из классических компьютерных и настольных развлечений, таких как тетрис, «пятнашки» и диггер. «Многие из прежних игр, в которые мы когда-то играли дома на «спектруме», теперь давно забыты. Кругом царствует 3D. Добавив в Wizard101 мини-игры, мы постарались напомнить людям, что старые идеи имеют право на жизнь даже сейчас», – объяснили сотрудники KingsIsle Entertainment. Так что геймеры в любой момент могут отвлечься от поисков дяди Дрейка и попробовать побить чей-то рекорд в какой-то из «классических дисциплин».

Поскольку игра нацелена в первую очередь на детскую аудиторию, разработчики приняли все меры предосторожности, чтобы защитить школьников от маньяков и троллей (интернетовских, а не сказочных). Если родители выберут строгую цензуру, их чада будут вынуждены при общении пользоваться стандартными фразами и сами увидят в чате только слова из заранее заготовленного набора. «Комплект» шаблонных выражений довольно приличный, одних только вариантов приветствия предусмотрено больше десятка. Но даже если снять ограничение, фильтр не пропускает в чат любые подозрительные словечки.

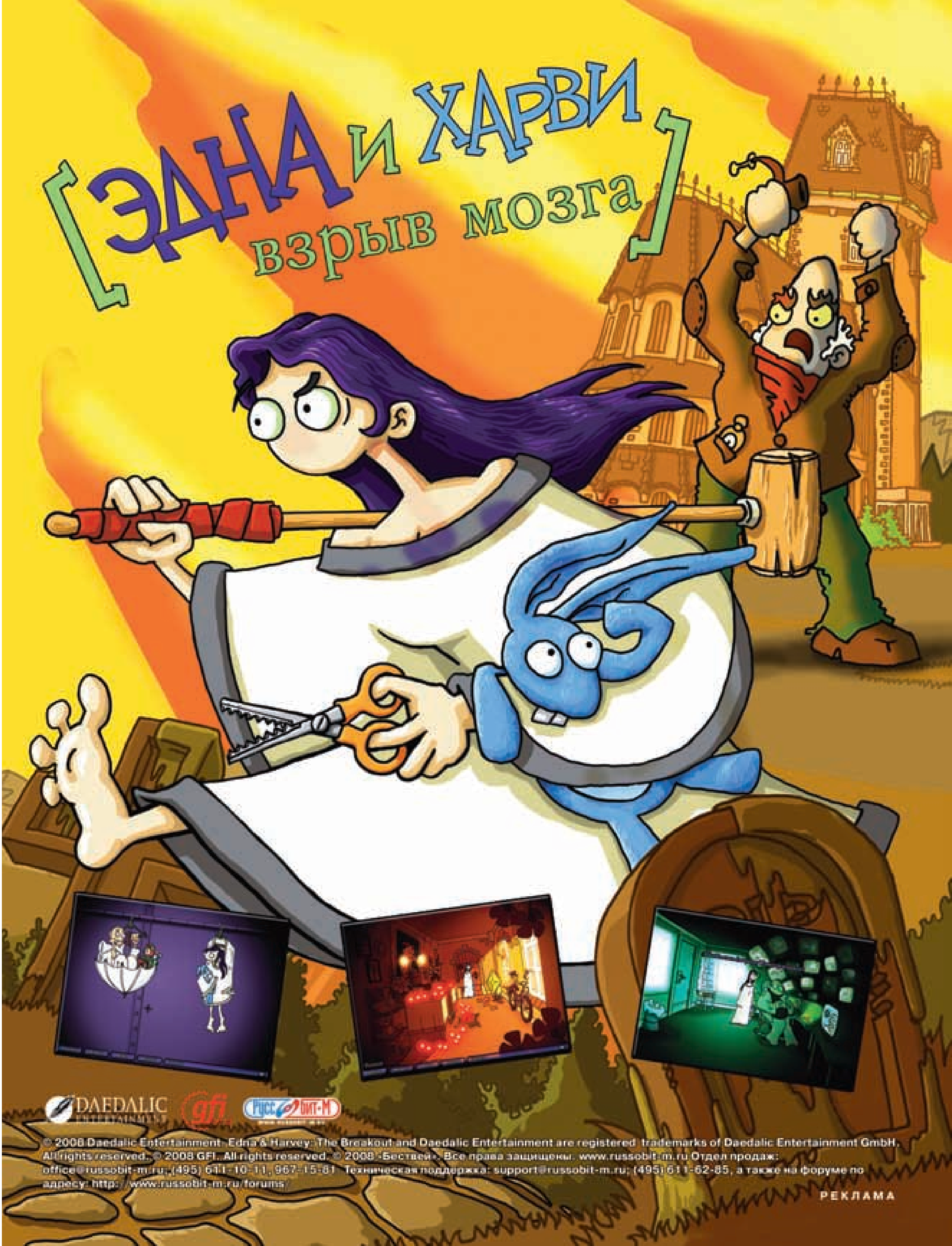
В целом игра, на наш взгляд, удалась. Единственная проблема – Wizard101 идеально подходит для детворы, но наши школьники не смогут ее оценить из-за незнания языка. Может, кто-то из локализаторов заметит творение KingsIsle Entertainment и захочет представить ее на русском рынке? **СИ**



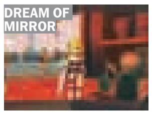
СОЛИДНЫМ ГАРДЕРОБОМ ПЕРСОНАЖИ ПОХВАСТАТЬСЯ НЕ МОГУТ: ШЛЯПА, ШТАНЫ, КАМЗОЛ И ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА – ВОТ И ВСЯ ЭКИПИРОВКА.



Кроме обычных монстров, игрокам придется сражаться с боссами. Например, с этим милым циклопом.


Эдна и Харви
взрыв мозга
© 2008 Daedalic Entertainment. Edna & Harvey: The Breakout and Daedalic Entertainment are registered trademarks of Daedalic Entertainment GmbH. All rights reserved. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/
РЕКЛАМА

ПОХОЖИЕ ИГРЫ







7.5





Как и все важные события, встреча с боссом в подземелье сопровождается небольшой видеосценкой. Победить эту паучиху весьма непросто, тем более ее постоянно окружает свита.



Жизнь игроков в Mabinogi течет неторопливо. Многие занимаются сельским хозяйством, играют на флейте, торгуют или просто отдыхают на главной торговой площади.

› Mabinogi

Компания Nexon в Южной Корее известна так же хорошо, как «Акелла» в России или Blizzard в США. Этот крупнейший издатель, ответственный за выпуск хита Maple Story, периодически самостоятельно разрабатывает онлайновые игры. Большинство из них неведомы западной аудитории, но есть проект, совсем недавно появившийся на американском рынке, но уже успевший собрать армию поклонников. Речь идет о Mabinogi – одной из самых оригинальных бесплатных MMORPG.

ТЕКСТ
Аркадий Михрюткин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.MMO.fantasy
Зарубежный издатель:
Nexon
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
devCAT/Nexon
Количество игроков:
тысячи
Системные требования:
CPU 800 МГц, 256 RAM, 32 VRAM
Онлайн:
mabinogi.nexon.net
Страна происхождения:
Южная Корея

Хотя на английский язык игра была переведена в 2008 году, релиз Mabinogi в Азии состоялся более четырех лет назад. Об этом следует помнить, оценивая графику – с момента выхода она практически не изменилась. Впрочем, если вас не смущают мультяшные декорации и персонажи, изображенные с применением технологии cel-shading, нет причин для беспокойства.

Знакомство с игровым миром начинается в небольшой белой комнатке, в которой внезапно появляется Нэо (Nao) – юная светловолосая красавица с голубыми глазами. Представившись, она объясняет, что ее задача – помогать новичкам, попавшим в мир Эринн, и отвечать на все их вопросы. Конечно, первым делом стоит разузнать, что это за мир такой и что есть «Мабиноги» (если верить Нэо, это песни бардов, без которых аборигены не представляют своей жизни), а на закуску можно проконсультироваться с барышней, как разбогатеть и что вообще делать дальше. Нэо еще не раз будет встречаться по ходу сюжета, как и многие другие ключевые персонажи. Вообще, история на удивление эпична и больше напоминает, например, Final Fantasy, чем бесплатную MMO. Противостояние добра и зла, драматические развязки, любовь и ненависть, невероятные приключения, интриги, расследования ожидают игроков на протяжении трех поколений (так здесь называются add-on'ы). Причем все мало-мальски важные события сопровождаются кинематографическими сценками. По ходу действия игра постарается привить геймеру хорошие качества, давая уроки этики, так что она полезна для детей и уголовников.

Стоит отдать должное переводчикам – в отличие от кучи локализованных как попало MMO, где шрифты вылезают за поля и в каждом предложении по пять ошибок, к выпуску английской версии Mabinogi авторы подошли профессионально. Учитывая количество разговоров и уникальных колоритных NPC, это важно для успеха игры на Западе.

Рай для работяг

Система диалогов в Mabinogi позаимствована из однопользовательских RPG. Вы не просто жмете кнопочку «Дальше», а выбираете варианты продолжения разговора. На отношения с важными NPC могут повлиять поступки и выбранные фразы. Когда собеседник проникнется к вам уважением, он поделится каким-нибудь секретом или даст новый квест, а если вы дове-

Кроме опыта, квесты дают много других бонусов, например, новые способности. Выполнив чье-то поручение, вы можете обнаружить в магазине предметы, которых там раньше не было. Некоторые квесты появляются в дневнике после разговора с NPC, другие приносит в клюве птичка, причем ласточки трудятся исправно, и если вы давно никому не помогали, есть большая вероятность, что скоро на голову свалится конверт с просьбой наведаться в гости.



Справа: При создании персонажа бесплатным подписчикам доступны только базовые варианты внешности. Но вообще выбор причесок, мордашек и глазок впечатляет.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Интересный сюжет, запоминающиеся персонажи, уникальная боевая система и множество оригинальных идей, впервые замеченных в жанре MMORPG. Неудивительно, что Mabinogi невероятно популярна в Азии.

НЕДОСТАТКИ Хотя графика была довольно симпатичной на момент выхода, сейчас, на фоне современных хитов, она смотрится гадким утенком. Для геймеров из России актуальной также может оказаться проблема с лагами, так как пинг до Америки большой, а европейские сервера пока не появились.

РЕЗЮМЕ Очень атмосферная, симпатичная и спокойная игра, рассчитанная на юную аудиторию, но вполне подходящая и для взрослых. Разработчики не стали эксплуатировать заезженные идеи, добавив в свой мир немного креатива. Вкупе с остальными достоинствами, получилось весьма неплохо.



Дункан – наш гид в городе Тир Конаиль. Она самый мудрый из жителей и пользуется здесь безграничным уважением.

дете его до белого каления, то лучше не показывайтесь ему на глаза.

Кроме повышения уровней, игроки могут улучшать навыки, характеристики и даже экипировку. Так как в игре нет классов, можно самостоятельно выбрать, какие умения прокачивать. Хотите стать мастером меча? Орудуйте им почаще, и выучка будет расти. Если постоянно колдовать, то повышаются магические силы. Способностей у героев Mabinogi много, причем далеко не все они боевые. В промежутках между выполнением заданий и прохождением подземелий игроки могут доить коров, стричь овец, рыбачить, собирать куриные яйца, готовить еду, играть на музыкальных инструментах и заниматься другими делами. Каждую из этих профессий можно прокачать до уровня мастера и использовать для подработки. Например, как вам идея стать шеф-поваром и открыть свой кабачок, куда будут наведываться десятки людей? Трудовые подвиги представлены в виде мини-игр и требуют нашего непосредственного участия, а самые ловкие и умелые геймеры могут производить товары наилучшего качества.

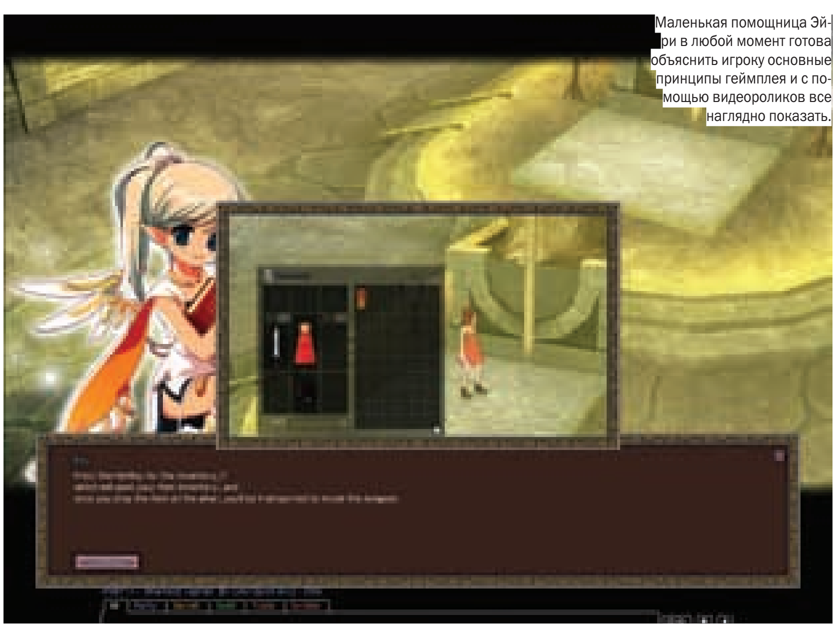
Еще один способ обогатиться – поденная работа, повторяемые квесты, которые можно получить у NPC в любом городе и выполнять раз в день. Чаще всего героя отправляют собирать материалы или истреблять разную нечисть. Каждое последующее задание приносит более ценную награду, так что смысл их выполнять есть всегда., и при желании игроки всегда найдут чем заняться.

В Mabinogi игроки имеют шанс заслужить любой из более чем сотни титулов, каждый из которых дает определенные бонусы. Есть звания для бойцов ближнего боя, повышающие силу и здоровье, есть магические или предназначенные для крафтеров. Даже простое ношение экипировки повышает эффективность героя, использующего в бою броню именно этого типа. Такое разнообразие создано специально для борьбы с гриндом.

«В нашей игре задача геймера – не монотонно истреблять монстров, стараясь побыстрее получить максимальный уровень, а одновременно развивать разные умения», – заверил в одном из интервью сотрудник Nexon.

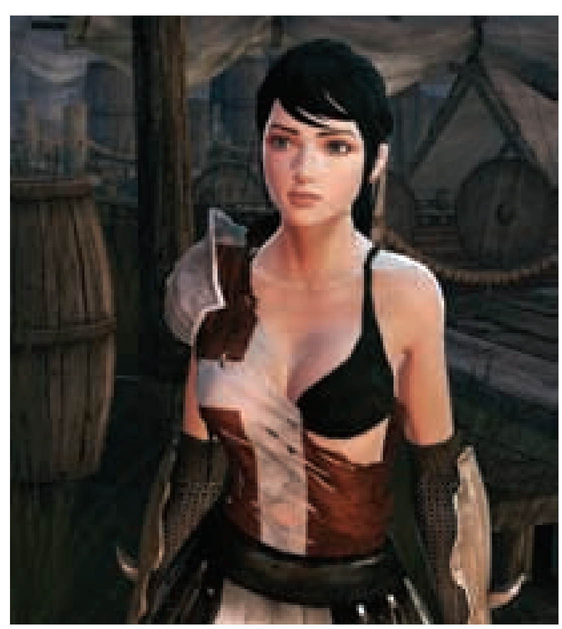
Жертва Богине

Подход к созданию подземелий у разработчиков такой же оригинальный, как и к другим элементам игры. Чтобы попасть в «охотничьи угодья», нужно положить какой-нибудь предмет на алтарь Богини. В зависимости от типа вещицы, вас может телепортировать в простенькие катакомбы с паучками или адский лабиринт с демонами. Скармливать алтарю можно самый разный хлам, но от редкости предмета зависит



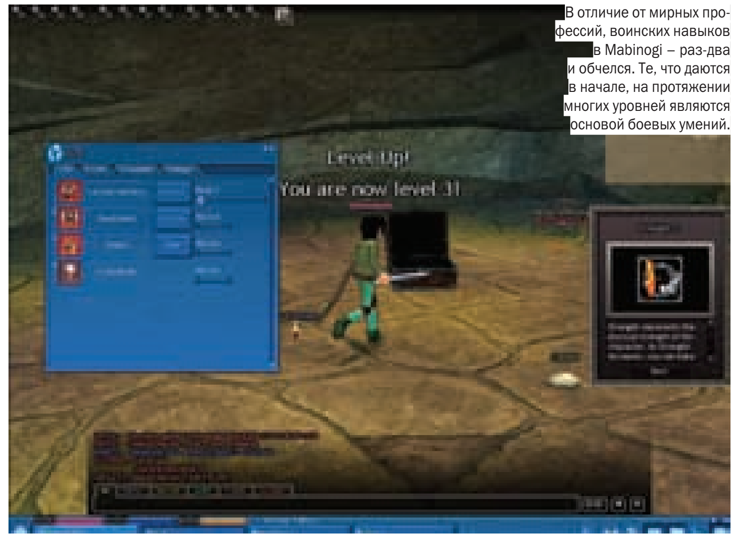
Маленькая помощница Эйри в любой момент готова объяснить игроку основные принципы геймплея и с помощью видеороликов все наглядно показать.

В апреле 2007 г. Nexon анонсировала Mabinogi Heroes – новую игру в жанре action-RPG, действие которой происходит в мире Эринн, но уже в новом дизайне и с некоторыми изменениями геймплея. В качестве графического движка создатели выбрали Source от Valve, что дало возможность добавить в боевую систему интерактивности. Во время сражений игроки смогут ломать столбы и деревья, а затем использовать обломки в качестве оружия. Метнув во врага копье, персонаж способен пришпилить его к стенке. Большую роль играет кооперативный режим, так как с некоторыми боссами удается покончить, только координируя усилия всей группы. Например, в одном из подземелий герои смогут сразиться с гигантским монстром, который взрывается после того, как ему отрежут все щупальца. Релиз Mabinogi: Heroes запланирован на конец 2008 г.





Нэо – первая героиня, с которой познакомится наш подопечный. Один из NPC в городе намекнет, что она ангел. Так это или нет, предстоит узнать по ходу дела.



В отличие от мирных профессий, воинских навыков в Mabinogi – раз-два и обчелся. Те, что даются в начале, на протяжении многих уровней являются основой боевых умений.

сложность подземелья. Так что если вы пожертвуете уникальный высокоуровневый меч, без группы внутрь лучше не соваться.

Так как в данженах игроки в основном будут сражаться с монстрами, вспомним о боевой системе. Разработчики с гордостью говорят, что боевую систему Mabinogi легко понять, но вот хорошим воином стать сложно. У персонажа есть четыре варианта действий: обычная атака, внезапное нападение, защита и контратака. Каждый из них прекрасно работает против одних врагов и не годится для других. Так как монстры тоже любят варьировать свои удары, то приходится наблюдать за противником, чтобы, улучив момент, использовать нужный прием. Такие бои – большой шаг вперед по сравнению с другими free-to-play MMORPG, где можно просто включить режим автоатаки и пойти пить чай.



Особенно интересно в Mabinogi выглядит карьера музыканта, так как игроки не ограничены выбором из списка доступных мелодий, а могут создавать их самостоятельно с помощью встроенного инструмента, а потом делиться записанными композициями. Вероятно, «нотную грамоту» создатели Lord of the Rings Online позаимствовали именно из Mabinogi – системы очень похожие. В городах звуки музыки раздаются отовсюду, и выступлениями игроков дело не ограничивается, ведь почти каждая зона имеет собственный саундтрек, который отлично вписывается в сказочный сеттинг. Видно, что разработчики на это денег не жалели.

Старость не радость

Одна из самых интересных фишек проекта – система старения. Как обычно развивается персонаж в MMORPG? Прокачиваем уровни, достигнув максимума, собираем мощную экипировку. Стандартно и… скучно. В Mabinogi наши подопечные за неделю реального времени стареют на год, что меняет их внешность и характеристики: чем дольше герой живет на свете, тем сильнее становится духом и телом. На определенном этапе он достигает наивысшего расцвета и развитие останавливается. Тут стоит воспользоваться способностью к возрождению, чтобы персонаж вновь обрел молодость. При этом прокачанные навыки и характеристики сохранятся, и их можно развивать дальше.

Есть и другие способы увеличить мастерство – например, набивать брюхо. Поедая хлеб и мясо, наш воспитанник становится сильнее, но в то же время растет и его вес. Если героя постоянно пичкать калориями, то есть риск в итоге вырастить из милого анимешного мальчика здоровенного борца сумо. Впрочем, хорошая диета и зарядка помогут восстановить форму.

Другая отличная идея – ключевые слова. Общаясь с NPC и выполняя их задания, игроки собирают глоссарий и могут потом пользоваться им в разговоре с жителями города, узнавая подробности об окружающих местах и получая секретные миссии. Есть смысл даже вернуться к старым знакомым и еще разок с ними поболтать, но уже с помощью открытых слов.

Вверху: Несмотря на то что игра появилась на английском языке совсем недавно, у нее уже немало поклонников из США. По крайней мере, в городах всегда людно.

Справа: Одна из статуй Богини, в жертву которой игроки могут принести любой предмет. В Mabinogi таким образом открываются двери в подземелье.



Заключение

На MMORPG-форумах часто можно услышать, что азиатские бесплатные проекты – все на одно лицо, что кругом сплошные гриндилки без души и смысла. Авторам этих постов стоит познакомиться с Mabinogi, возможно, эта игра их переубедит. Другая категория людей, которым мы очень рекомендуем творение компании Nexon, – поклонники аниме. В мире Эринн есть все то, за что вы любите анимешные сериалы, начиная с забавных и выразительных персонажей, заканчивая глубокой восточной философией. Если бы не устаревшая графика, Mabinogi могла бы стать в один ряд с лучшими MMO. Но создатели уже приступили к разработке сиквела, так что через пару лет сказочный мир Эринн станет еще красивее. **СИ**

Без финансовых вливаний в Mabinogi не развернешься. Вы можете играть бесплатно в начальных зонах, исследовать ряд подземелий и даже преуспеть в нескольких профессиях. Но придется отказаться от сюжетной линии, возможности возродиться и ограничиться одним персонажем на аккаунте. Невозможность завести питомца, который сражается бок о бок с хозяином, обладает уникальными способностями, носит грузы и служит ездовым животным, тоже больно бьет по халявщикам. Впрочем, платежная система в игре довольно гибкая, и если вы не захотите покупать полный сервис за $15 в месяц, можно приобретать только те платные фичи, которые нужны.


MOTORM4X
ТВОЙ ДЖИП
ТВОЯ ДОРОГА
ТВОЙ ВЫБОР
theeasyco.
gfi
Руссобит-М

8.5



ПОХОЖИЕ ИГРЫ

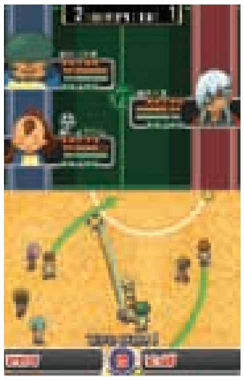


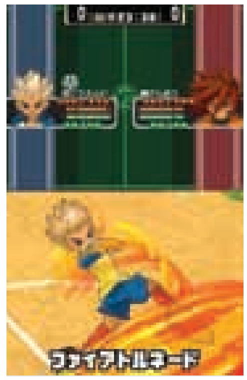


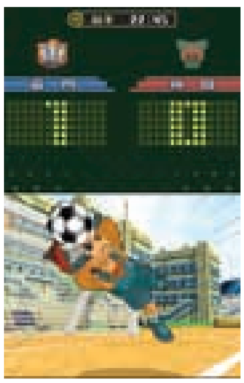


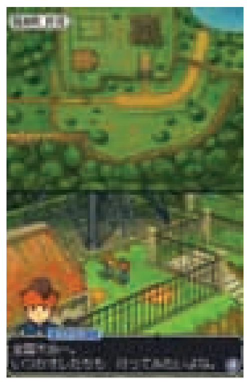
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
sports.traditional.football.
arcade/role-playing
Зарубежный издатель:
Level-5 (Япония)
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Level-5
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
http://inazuma.jp
Страна происхождения:
Япония









Вверху: Двое против одного – у противника нет шансов.

Внизу: «Огненное торнадо» – еще не самое претенциозное название для спецатаки.

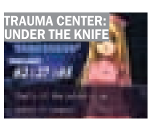
Inazuma Eleven

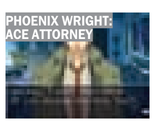
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Без сомнения, Inazuma Eleven – одна из лучших игр на двухэкранной консоли от Nintendo. Но это при условии, что вам интересны консольные RPG и не менее интересен аркадный футбол. Ведь она как раз представляет собой смесь этих двух жанров – и, надо сказать, смесь просто взрывную! Путешествия по красочным локациям, выполнение квестов и разговоры с многочисленными NPC составляют весомую и очень приятную, но совсем не главную часть игры. А вот футбольные баталии – при огромном разнообразии кандидатов в команду, специальных приемов и экипировки – самое сердце Inazuma Eleven. Даже несмотря на столь нелюбимые поклонниками ролевых игр случайные схватки, отшлифованная игровая механика и интуитивное управление превращают каждый матч в сплошное удовольствие.
У некоторых особо сильных команд (своего рода «боссов» в RPG) можно выиграть, только вычислив их слабую сторону. Это не составляет особого труда, если обращать внимание на подсказки товарищей по команде, что немного занижает и без того невысокую сложность игры. После победы в таких матчах наступает очередной этап развития довольно интересного сюжета, который, кстати, лег в основу одноименного аниме, уже в октябре запускающегося на японском ТВ.

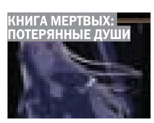
НЕДОСТАТКИ Ролевой части несколько не хватает глубины. Часто исход матча зависит вовсе не от прокачки футболистов, а от того, насколько ловко игрок управляется со стилусом.

ДОСТОИНСТВА Благодаря отличной графике и увлекательному игровому процессу несколько десятков часов, потраченных на прохождение, пролетят незаметно. А мультиплеер способен продлить удовольствие буквально до бесконечности.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



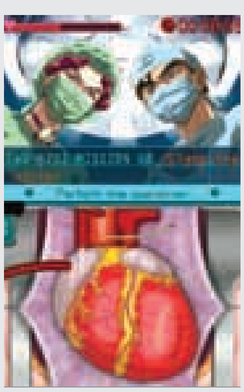


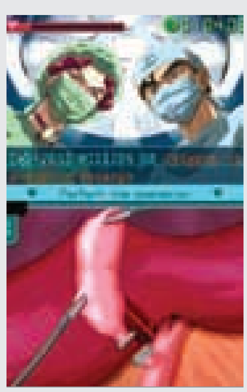


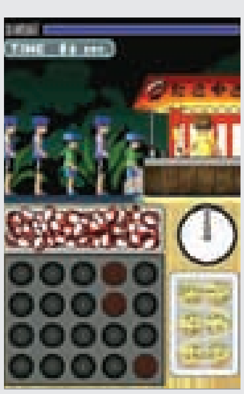
6.5

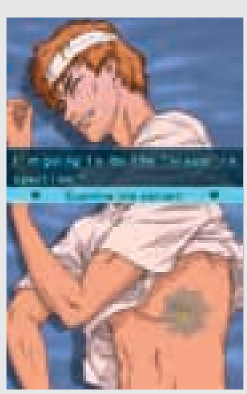
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
adventure
Зарубежный издатель:
JoWood Productions
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Spike
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.lifesigns-game.com
Страна происхождения:
Япония









Вверху: На операцию дается куча времени, а также определенный запас здоровья пациента. Кстати, большинство органов, с которыми мы имеем дело, – нежно-розового цвета. Это, как минимум, недостоверно. Да и скучно…

Внизу: Странно, но мини-игры с профессией врача никак не связаны.

Lifesigns: Hospital Affairs

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Lifesigns: Hospital Affairs вышла на волне популярности сериала Trauma Center и, как следствие, унаследовала большую часть тамошнего геймплея. Основное отличие – главенство сюжетной линии игры над экшн-элементами. Большую часть времени приходится не лечить пациентов, а ходить от персонажа к персонажу и болтать-болтать-болтать. Изредка в больнице появляется новый больной, которого нужно осмотреть, используя в лучших традициях некоторых японских игр три инструмента: стетоскоп, руку и глаз. Поставив диагноз и обсудив его (в течение часа-двух) со всей больницей, мы отправляемся в операционную. Скальпель, пинцет, зажим, нить – все скрупулезно позаимствовано у Trauma Center. После операции еще неделю (внутриигровую, к счастью) не будет вообще никаких пациентов, и опять придется слоняться по госпиталю. Вообще непонятно, зачем разработчики встроили в игру собственно симулятор врача – Lifesigns отлично пошла бы и как лишенная всяких зачатков геймплея «чистая» visual novel. Собственно, ценителям именно этого жанра игра и должна понравиться гораздо больше, чем Trauma Center – обычному геймеру разбираться в хитрых взаимоотношениях персонала больницы быстро наскучит.

НЕДОСТАТКИ Бесконечные шатания по всей больнице, тонны текста, игра в угадывание темы для разговора, страшный главврач, недостаток натурализма.

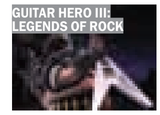
ДОСТОИНСТВА Увлекательные операции, симпатичные пациентки, разнообразные мини-игры, богатый на неожиданные повороты сюжет, а также возможность его «проматывания».

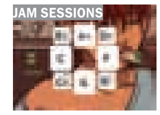

Даймонд Джонс
Амулет Мира
© 2008 «ЛИТЭРА». Все права защищены. © 2008 GFI. All rights reserved. Все права защищены www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru.
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/

6.5



ПОХОЖИЕ ИГРЫ







ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
special.rhythm.music
Зарубежный издатель:
Activision
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Vicarious Visions
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.guitarhero.com/ghot
Страна происхождения:
США





Вверху: Чтобы активировать режим Star Power в On Tour, нужно крикнуть или дунуть. В микрофон.

Внизу: Отсутствие пятой кнопки компенсируется зверской скоростью и сложностью партий в режиме Expert.

Guitar Hero: On Tour

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ «Суррогат суррогата» – так в двух словах охарактеризовал бы Guitar Hero: On Tour любой скептик. И самое печальное, что с этим обидным приговором согласились бы 10 из 12 присяжных. Оставшиеся двое непременно апеллировали бы к отличной подборке песен, которая почти не пересекается с Legends of Rock, а также к общей смелости концепции (первый, кто откажет идее переноса GH на DS в оригинальности, пусть бросит в меня камень). Беда в том, что додуматься до четырехкнопочной приблуды для DS в Vicarious Visions додумались, но вот протестировать ее на двуруких пятипальцевых гуманоидах как-то не удосужились. Держать приставку с кнопочной насадкой жутко неудобно – левая рука мгновенно затекает и начинает ныть уже после двух-трех сыгранных треков; впору переименовывать On Tour в «Guitar Hero: Навстречу Туннельному Синдрому» – недаром при старте игра настойчиво рекомендует почаще давать рукам отдых. Вторая серьезная проблема, характерная вообще для всех DS-игр, – низкое качество звука, причем даже наушники особо не помогают. On Tour быстро напомнит вам, почему весь мир отказался от MP3 с низким битрейтом, и напоминание это вам не понравится. А вот почти настоящий медиатор для игры, напротив – настолько хорош, что я, не задумываясь, променял бы на него щелкающую и пружинящую strum bar «взрослой» Guitar Hero.

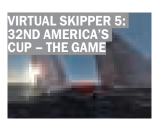
НЕДОСТАТКИ Неудобный хват приставки во время игры, низкое качество звука, короткая карьера (всего 26 треков).

ДОСТОИНСТВА Великолепный подбор треков, большинство из которых – оригинальные ремастеры; играть медиатором удобнее и интереснее, чем рычагом в полноразмерной Guitar Hero.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ







5.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
simulation.ship
Зарубежный издатель:
Astragon Software
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
IceBytes
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/parus
Страна происхождения:
Германия





Вверху: HDR в настройках советуем сразу отключить – с ним картинка лучше не становится, а судно превращается в одно яркое пятно.

Внизу: Подчас узнать, в каком направлении дует ветер, можно лишь с помощью подсказок.

Segeln – Deutsche Inseln: Nordsee & Ostsee

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ «Под парусом: Балтика и Северное море», убогий немецкий родственник сериала Virtual Skipper, обладает уникальной способностью сливаться с серым фоном, скромно стоя в сторонке и не привлекая внимание покупателей. Что неудивительно: создатель игры – IceBytes, недавно выпустившая посредственный симулятор водителя автобуса Bus Simulator 2008, знает толк в скучных поделках. Используя простенький инструментарий, студия уже довольно давно специализируется на выпуске казуальных и бюджетных проектов, цена которых на западном рынке колеблется в районе $20.

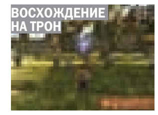
Как можно догадаться по названию, перед нами симулятор парусника. В игре представлены яхты восьми видов, имеющие реальные прототипы. Различаются они не столько расцветкой, сколько конструкцией, что заметно во время плавания по Балтийскому и Северному морям. Например, тяжелый двухместный швертбот «Летучий голландец» долго разгоняется при сильном ветре – не помогают и большие латинские (треугольные) паруса. А юркий катамаран «Торнадо» за счет малого веса и удлиненного корпуса обладает большой скоростью хода. Испытывать яхты лучше всего в режиме «Исследование», плавая неподалеку от островов и наслаждаясь красивым закатом. А набравшись опыта, можно поучаствовать в регате и побороться за престижные трофеи.

НЕДОСТАТКИ Ничтожно малый бюджет вынудил разработчиков отказаться от некоторых идей и использовать допотопный движок; всего два игровых режима; отсутствует туториал.

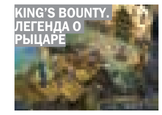
ДОСТОИНСТВА Первый за долгие годы конкурент сериала Virtual Skipper; многообразие яхт и островов.

6.0

ПОХОЖИЕ ИГРЫ







ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.turn-based.fantasy
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издтель:
«1С»
Разработчик:
DVS
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/valkiria_voshozdenie
Страна происхождения:
Украина



Вверху: Старая знакомая ошибка внезапно подкидывает камеру на высоту птичьего полета. При сохранении-загрузке глюк остается. Есть небольшой шанс, что все исправится после очередной драки.



Внизу: Сестра достигла тургора. Э, нет, стоп-стоп, совсем другая история. Энея получила уровень!

Валькирия. Восхождение на трон

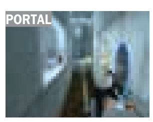
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Будь «Восхождение на трон» не игрой, а женщиной, мы, вероятно, назвали бы ее «альтернативно одаренной». Налицо любопытный эффект: элементы другие, впечатление то же. «Герои Меча и Магии», даром что вид из-за плеча. Он-то все и сбивает: с близкого расстояния слишком заметно, что игровая вселенная пуста, безжизненна и мертва. Некоторая активность, весьма примитивного свойства, обнаруживается только за огненной линией, которой очерчены области постоянной дислокации монстров. К сожалению, в дополнении нововведений кот наплакал. Жизни в мире не прибавилось, у игрока попрежнему создается впечатление, будто он муравей, ползущий под кронами исполинских деревьев к туманной цели. Бестиарий старый, поменялась лишь фигура главного героя – теперь у нас протагонист женского пола. Чуть больше внимания уделено небоевому развитию событий: там найти нужный предмет, здесь применить чуток интеллекта в разговоре... хотя в итоге все равно приходится драться, местами – в «лучших» традициях по три раза подряд без перерыва. Увы, но с 2004 года, когда задумывалось технологическое ядро игры, устарело все безбожно. На приличном уровне держится только работа сценариста и сочинителя диалогов. Досадно, что на «прокачку» остальной команды не нашлось времени или денег.

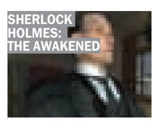
НЕДОСТАТКИ Пустынный графически несовершенный мир, прямолинейное повествование и приклеенные к карте монстры, которых иногда и хочется обойти, а низ-зя.

ДОСТОИНСТВА Убедительное изложение сюжета, робкие попытки добавить небоевых заданий и, конечно, попа главной героини.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



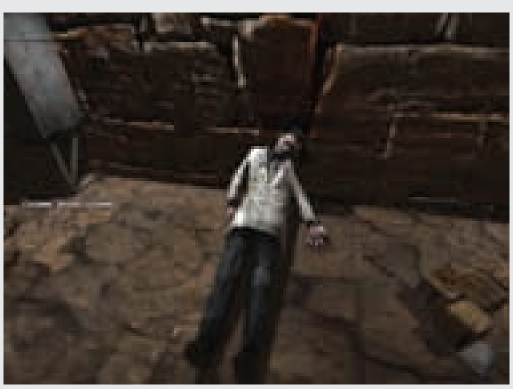




7.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.first-person
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель:
«1С»/snowball.ru
Разработчик:
Frictional Games
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1 ГГц, 256 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.penumbrarequiem.com
Страна происхождения:
Швеция



Вверху: Он мог бы рассказать главному герою много интересного всего сутки назад.



Внизу: Светлых комнат в дополнении стало в разы больше.

Penumbra: Requiem

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Шведская студия Frictional Games вслед за Valve предложила свой взгляд на идею порталов – дополнение к Penumbra: Black Plague, носящее подзаголовок Requiem. По сути, это сборник головоломок, построенных на физике оригинальной игры. История начинается там, где заканчивается сюжет второй части. Протагонист по имени Филипп продолжает галлюцинировать, погружаясь в бездны сознания. От монстров остались мелькающие тени да зловещие шорохи, доносящиеся из темноты. Прежняя параноидальная атмосфера тает на глазах, и лишь устрашающие звуки и постэффекты не позволяют забыть о родословной Requiem. Сюжет ослаб, на первое место вышел геймплей. В этот раз Филипп грезит о мире, состоящем из уровней, соединенных порталами.
Requiem пытается расстаться с атмосферой ужаса и сближает игрока с интересной физической системой. Разнообразные головоломки часто можно решить несколькими способами. И все же дополнение непростительно коротко. Если не отвлекаться на сбор артефактов, полное прохождение займет от силы три часа. Но все это время вы проведете в поисках изящных решений остроумных загадок.
Хотя в заглавии упоминается реквием, мы надеемся, что дополнение не станет заупокойной песней всему сериалу – в крайнем случае, что его традиции продолжатся в следующей игре Frictional Games с рабочим названием Lux Tenebras.

НЕДОСТАТКИ Малая продолжительность игры, устаревшая графика, слабый сюжет.

ДОСТОИНСТВА Низкие системные требования, удачное звуковое сопровождение, правдоподобная физика, интересные головоломки.


Любишь? Смотри!
Ранетки
www.ctc-tv.ru
премьера

Дайджест

Обзор локализаций и русскоязычных релизов

FlatOut: Ultimate Carnage





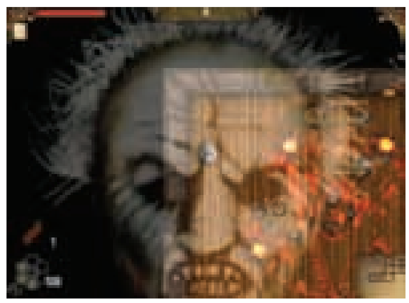
PC (1 DVD)

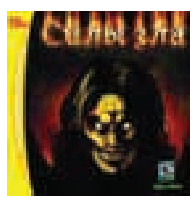
Оригинальное название: FlatOut: Ultimate Carnage
Жанр: racing.arcade
Зарубежный издатель: Empire
Российский издатель: «Бука»
Разработчик: Bugbear
Количество игроков: до 8
Системные требования: CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Онлайн: www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=416
Страна происхождения: Финляндия

После многомесячных мытарств FlatOut: Ultimate Carnage с обоймой багов переселилась на PC, нервируя пользователей постоянными падениями частоты кадров и упоминаниями кнопок A, B, X, Y в интерфейсе (у вас нет джойстика от Xbox 360? Самое время его приобрести!). В сущности являясь портом FlatOut 2, Ultimate Carnage щеголяет современной картинкой. Что до содержания – игровых режимов и трасс – то тут изменения минимальны. «Карьера» все так же тосклива и приглянется тем, кто осваивается с управлением и пока не сует свой нос в мультиплеер. Физическая модель стала гораздо аркаднее, автомобилям уже не страшны столкновения – напротив, зрелищные аварии поощряются дополнительными баллами. Специально для «дорожных маньяков» приготовлен режим «Carnage», где требуется заработать определенное количество очков, разрушая, словно обезумевший вандал, окружающую среду и машины соперников. Локализация выполнена добротно, благо переводом и адаптацией FlatOut 2 тоже занималась «Бука».

РЕЗЮМЕ FlatOut 2 version 2, усовершенствованная и дополненная. По совместительству – лучший на сегодня симулятор полета человека через лобовое стекло.

Силы зла





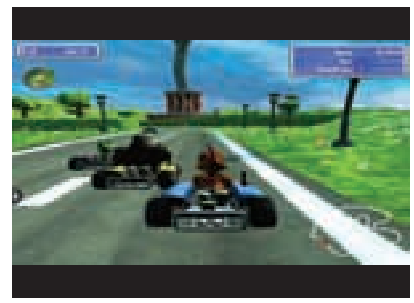
PC (1 CD)

Оригинальное название: Larva Mortus
Жанр: shooter.2D
Зарубежный издатель: Rake in Grass
Российский издатель: «1С»
Разработчик: Rake in Grass
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 1.2 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн: games.1c.ru/silizla
Страна происхождения: Чехия

Если не брать в расчет изумительный вступительный видеоролик и недурное музыкальное сопровождение, то «Силы зла» можно охарактеризовать словами «примитивная компиляция». Возьмем, к примеру, сюжет, сотканный из одних клише. На рубеже XIX–XX веков откомандированные из ада армии монстров (мертвецы, оборотни, вампиры и другие мерзкие существа) штурмуют преимущественно европейские государства. Главный герой, бывалый воин и экзорцист, по приказу секретной организации по борьбе с нечистью отправляется на поиски древнего артефакта, способного положить конец войне с потусторонними силами. Казалось бы, неплохо для начала, но дальнейшего развития события не получают, сюжет уходит на второй план, уступая место безостановочному отстрелу инфернальных тварей. Конечно, и это не беда, если бы не однобокий геймплей и бедная архитектура уровней. В отечественной версии используется стандартный шрифт Arial, текстовые подсказки и брифинги переведены без особого старания.

РЕЗЮМЕ «Силы зла» подражают Crimsonland и Alien Shooter, но им не хватает разнообразия, оригинальных идей и прилежного исполнения.

Морхухн: Крылатые гонки





PC (1 CD)

Оригинальное название: Moorhuhn Kart Thunder
Жанр: racing.kart
Зарубежный издатель: Phenomedia
Российский издатель: «Руссобит-М»/GFI
Разработчик: Phenomedia
Количество игроков: до 6
Системные требования: CPU 2 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн: www.russobit-m.ru/catalogue/item/moorhuhn_kart_thunder/
Страна происхождения: Германия

«Крылатые гонки» – четвертая и, надеемся, последняя игра из цикла «Морхухн на колесах». Правила те же: выбираем болид, трассу и количество кругов, а затем пытаемся первым приехать к финишу. А это, между прочим, в разы сложнее, чем раньше. Со времен первой части AI совершил качественный скачок: оппоненты не чураются грязных приемов, активно атакуют, практически не совершают глупых ошибок. При таком раскладе оптимальный вариант – с первых секунд вырваться в лидеры и, не сбавляя оборотов, первым пересечь финишную ленточку. Увы, это возможно далеко не всегда. Карты настолько медлительны, а трассы огромны, что во время заезда успеваешь несколько раз свалиться с первого места на последнее. Догнать остальных гонщиков довольно сложно, поскольку они себе на уме: ни одну, даже тщательно замаскированную развилку не пропускают и используют смертельные бонусы (самонаводящиеся и замораживающие ракеты). Локализация ничем не примечательна: переведены главное меню и названия трасс, шрифт стандартный.

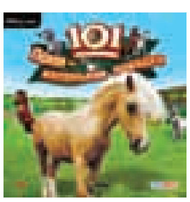
РЕЗЮМЕ Не совсем понятно, чем «Крылатые гонки» отличаются от, скажем, «Морхухн. Легенды картинга 2007», но играть по-прежнему интересно.

Слово редактора

Итак, летнее затишье кончилось (в редакции сейчас, когда пишутся эти строки, середина сентября), и после коротких каникул рубрика «Дайджест» снова с вами. У нас все по-прежнему: новая, то есть хорошо забытая старая серия приключений вампира Каина; новый зоологический шедевр из коллекции «101 любимчик» (нет, Wizard101 из раздела рецензий к этому сериалу отношения не имеет); новый «Морхухн»; новый клон Crimsonland (теперь – от создателей ураганной Jets'n'Guns); порт с консолей; русская игра с претензиями; игра по мультику (на этот раз – по нескольким сразу); новые локализации квестов от, соответственно, «Нового Диска»... привычную рутину нарушает лишь отсутствие очередной «Нэнси Дрю». Напомню, кстати, что обзоры французских адвенчур Experience 112 и «Никопол. Бессмертные» вы можете найти в #252 и #266 «Страны Игр» соответственно, и появление этих игр (а также, например FlatOut: Ultimate Carnage) в дайджесте не значит, что они третьесортные – просто мы о них уже писали. Вообще же с переходом на новый дизайн стало гораздо сложнее решать, какой из релизов достоин обзора на полстранички, а какой – лишь упоминания в дайджесте. Можем только обещать, что в следующем выпуске рубрики вас ждет еще «101 любимчик», а также... Нерон и Данте.

101 любимчик. Пони – маленькие лошадки





PC (1 CD)

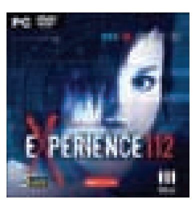
Оригинальное название: 101 Pony Pets
Жанр: special.virtual_life
Зарубежный издатель: Selectsoft
Российский издатель: «Руссобит-М»/GFI
Разработчик: Global Software
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 700 МГц, 512 RAM, 32 VRAM
Онлайн: www.russobit-m.ru/catalogue/item/101_pony_pets/
Страна происхождения: Великобритания

Global Software известна своей любовью к симуляторам виртуальной жизни, которые, словно братья-близнецы, похожи во всем, за исключением объекта воспитания – того или иного животного. Несмотря на название, в 101 Pony Pets холить и лелеять можно и пони, и других представителей семейства лошадиных. Выбрав, например, зебру, указав пол и цвет шерсти, мы оказываемся на заднем дворе, где и пасется наш питомец. Осмотревшись по сторонам, отправляемся в магазин тратить дармовые сто долларов. Ассортимент небогат: сладости, корм, бутылки с водой, чистящие щетки, ковбойская шляпа да накидки. Все это пригодится для ублажения вечно чего-то требующего любимца: то его надо почистить, то вымыть, то накормить. Деньги имеют обыкновение кончаться, а самый простой способ их заработать – это участвовать в конкурсах. От хозяина требуется послать питомца на шоу, где он без посторонней помощи гарантированно займет призовое место. В русской версии переведены все надписи в меню, но вот размер шрифта следовало сделать поменьше.

РЕЗЮМЕ Global Software неустанно плодит новые симуляторы виртуальной жизни. Следующий гость «Дайджеста» – «101 любимчик. Играем с щенятами».

Experience 112





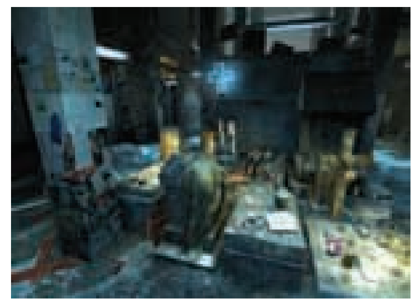
PC (1 DVD)

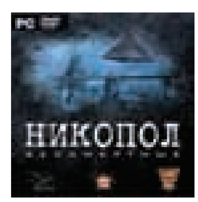
Оригинальное название: Experience 112
Жанр: adventure.third-person
Зарубежный издатель: Micro Application
Российский издатель: «Новый Диск»
Разработчик: Lexis Numerique
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн: www.nd.ru/prod.asp?prod=experience112
Страна происхождения: Франция

Редкий случай, когда «игра от третьего лица» подразумевает какое-то конкретное лицо – на экране у нас симпатичная сотрудница заброшенного научного центра, но мы играем за другого персонажа, который может лишь косвенно помогать ей. Кто этот таинственный помощник, поначалу неизвестно, и это лишь одна из интриг Experience 112. Русский релиз вышел в версии 1.0 (хотя для оригинальной версии уже существует патч 1.1), и в справочном файле честно указаны места возможных вылетов. Впрочем, тех фатальных багов, которые мешали нам играть во французскую 1.0 прошлой зимой, мы не встретили. Локализация, скажем так, играбельна, все головоломки в переводе разгадываются (логины и пароли, которые в основном и приходится собирать, оставлены в латинице, но это как раз вполне уместно). Актерская работа хороша, а вот тексты грязноваты – чего стоит только многократно повторяемое слово «коммунна». А в одном месте еще и перепутан файл озвучки – за то время, пока готовилась локализация, такие огрехи можно было исправить.

РЕЗЮМЕ Средненькая локализация неординарного приключения делает еще более очевидными некоторые сценарные натяжки.

Никопол. Бессмертные





PC (1 DVD)

Оригинальное название: Nikopol: Secrets of the Immortals
Жанр: adventure.first_person
Зарубежный издатель: Got Game
Российский издатель: ND Games
Разработчик: White Birds
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 700 МГц, 512 RAM, 32 VRAM
Онлайн: www.nd.ru/prod.asp?prod=nikopolimmortals
Страна происхождения: Франция

Комикс-трилогия Энки Билала о вмешательстве египетских богов в дела смертных в сюрреалистическом будущем получила вначале кинематографическое воплощение, а теперь и игровое. Правда, «Никопол. Бессмертные» охватывает только первую книгу и, подобно Enter the Matrix, рассказывает о событиях, оставшихся за рамками комикса. Кто посодействовал уничтожению андроида ХВ-2? Какова роль Горгона в происходящем? Если вас занимают эти вопросы (и вы знаете, о ком вообще идет речь), ответы можете найти в игре. Если нет, «Никопол» окажется просто неплохим квестом в нестандартной киберпанк-тематике (три слова: «гигантские космические вши»). Над локализацией трудилась та же команда (Lazy Games), что и над Experience 112, однако на этот раз все головоломки переведены на русский язык, правда, иногда фрагментарно (так, в одном месте вам придется сопоставить имя персонажа с его вариантом на французском). Однако в целом локализованная версия решаема, добротно сделана и озвучка.

РЕЗЮМЕ Наибольший интерес игра представляет для тех, кто знаком с оригинальным комиксом Энки Билала.

Наследие Каина. Blood Omen 2



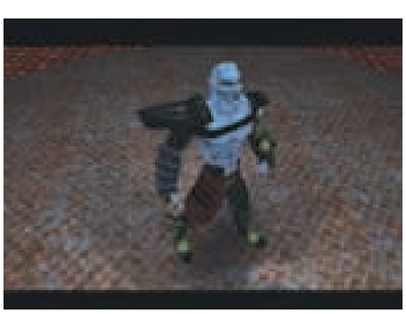


PC (1 DVD)

Оригинальное название: Legacy of Kain. Blood Omen 2
Жанр: role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель: Eidos
Российский издатель: «Новый Диск»
Разработчик: Crystal Dynamics
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 750 МГц, 128 RAM, 32 VRAM
Онлайн: www.nd.ru/prod.asp?prod=bloodomen2legacyofcain
Страна происхождения: США

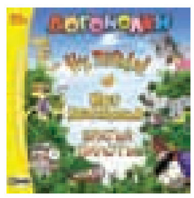
Как известно, лучше поздно, чем никогда. Все, кто узнал, чем закончилась история Каина и Разиэля в Legacy of Kain: Defiance, отныне могут продолжить изучение вампирских похождений «вглубь». Теперь на русском языке можно услышать о том, как и зачем Каин перебил членов антивампирского ордена Sarafan, из которых впоследствии получились отличные новые вампиры (Разиэль из их числа). Правда, управление в PC-версии такое неудобное, что только преданный фанат саги продерется через здешние тернии к финалу. Локализовать игру выпало, судя по результату, новичкам-энтузиастам. Они умудрились даже переправить английские топонимы на русские в заглавном ролике, но прошляпили и не перевели некоторые незначительные фразы, которыми обмениваются обыватели в толпе. Голоса актеров звучат не вполне уверенно и несколько деревянно, словно они стесняются своей роли. Будем надеяться, перевод привлечет к себе внимание новой аудитории – история того заслуживает. А уж как мы будем надеяться на выход остальных частей...

РЕЗЮМЕ Еще одна страница легендарной вампирской саги доступна русским поклонникам всего готического.



Догонялки: Ну, погоди! Кот Леопольд. Братья Пилоты



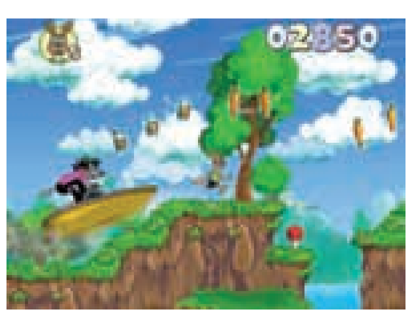


PC (1 DVD)

Оригинальное название: Догонялки: Ну, погоди! Кот Леопольд. Братья Пилоты
Жанр: action.platform.2D
Российский издатель: «1С»
Разработчик: DiP
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 533 МГц, 128 RAM, 32 VRAM
Онлайн: games.1c.ru/dogon
Страна происхождения: Россия

В «Догонялки» вошли игры по мотивам советских мультфильмов, названия которых вынесены в заголовок сборника. Все три проекта объединяет не только жанр, но и оформление на пару с игровой механикой. Различия минимальны: если в «Братьях Пилотах» Шеф бегает по двухмерным уровням, состоящим преимущественно из кривых домиков, подбирает разноцветные шары и перепрыгивает через обрывы, то в «Ну, погоди!» Заяц носится по линейным 2D-декорациям, собирая морковки и эскимо. Бонусы, развешенные в воздухе через каждый сантиметр, дают дополнительные очки, которые, по законам жанра, ни на что не влияют. По ходу дела появляются все новые препятствия, но больше всего хлопот доставляют главные враги. Так, за Зайцем нередко гоняется Волк, а Серого и Белого преследует кот Леопольд. Вообще, главная проблема игр сборника – в них много ненужного от классических аркад. Вторая беда – отсутствие разнообразия. Нормально, когда ты тратишь десять минут на розыск пяти конфет, но посвятить этому несколько часов – перебор.

РЕЗЮМЕ Сборник – ностальгия по советским мультфильмам. Рекомендуется тем, кому меньше пяти лет и кто еще помнит кота Леопольда.



Хроники Тарр: Стражи Пограничья



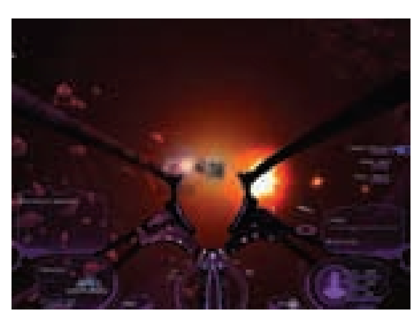


PC (1 DVD)

Оригинальное название: Tarr Chronicles: Sign of Pride
Жанр: simulation.sci-fi.small_spaceship
Российский издатель: «Акелла»
Разработчик: Quazar Studio
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн: ru.akella.com/Game.aspx?id=1842
Страна происхождения: Россия

Все рано или поздно приходит в упадок. Юные красотки превращаются в старух, рушатся империи, гаснут звезды. Блиставший когда-то жанр полетов в жидком вакууме влачит ныне жалкое существование. Триумфы TIE Fighter и Wing Commander остались в прошлом, периодически дергается под ударами электрошока иссушенная мумия Elite, но оживить ее не удается. Add-on к «Хроникам Тарра» – это даже не вторичный продукт, а третичный. Эта компьютерная программа стала прекрасной иллюстрацией «карго-культа» в творчестве. Да, внешне элементы игры достаточно похожи на настоящие. Есть космос, есть кораблики, есть брифинги. Есть даже сюжет – особо усидчивые могут потратить час на перекачивание в мозг тысячи мелких строчек псевдонаучного эмо-пафоса. А вот игры нет. В Wing Commander были яркие и живые персонажи, в TIE Fighter прекрасно продуманные и интересные миссии. В «Стражах» нет ни того, ни другого. Хотели мрачно, а получилось серенько и уныло. Единственное яркое пятно – черно-белые ролики. Такое вот внутреннее противоречие.

РЕЗЮМЕ С космосимами сейчас тяжело, поэтому «Стражи пограничья» наверняка найдут своего покупателя.




20:30
понедельник - четверг
Универ
"...лучший комедийный сериал осени..."
Гарик Мартиросян
ТНТ
Реклама

Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру



Мы долго думали, как назвать раздел журнала, объединяющий все околоигровые рубрики – от «Железа» до «Банзая». Общее в них – то, что все эти темы по разным причинам интересны геймерам. Новые комплектующие для ПК нужны, чтобы запускать игры или выходить в Интернет. Аркадные автоматы, как и игры, скачиваемые в сервисах Xbox Live, PlayStation Network и WiiWare, – альтернативные способы развлечений; от обычных они отличаются тем, что не продаются в «обычном» магазине. Наконец, не нужно забывать, что современный геймер живет полноценной социальной жизнью. Он читает книги, ходит в кино, смотрит аниме, слушает музыку, общается с друзьями в Сети. Все это в каком-то смысле дополняет для него игры – отсюда и название раздела. Не стоит забывать и о том, что современные электронные развлечения создаются людьми, не понаслышке знакомыми с массовой культурой. Хорошо известно, что около половины действительно примечательных игр – родом из Японии. Именно поэтому культуре Страны восходящего солнца мы уделяем особенное внимание. Ведь, к примеру, без знакомства с Macross сложно оценить по достоинству Zone of the Enders или Ace Combat. Но ровно в той же степени корни Mortal Kombat Vs. DC следует искать в американской комиксовой культуре, а создатели Warcraft заимствовали идеи у Warhammer. Как, что и почему – об этом вы всегда сможете прочитать в «СИ».



Аркада

Новый 2D-файтинг BlazBlue: Calamity Trigger от Arc System Works – наследник Guilty Gear.

Online

Фриланс в Интернете? Зарабатывайте грамотно!

Bookshelf

История Арды от сотворения мира и до событий Войны Кольца в книге Дж. Р. Р. Толкина «Дети Хурина».

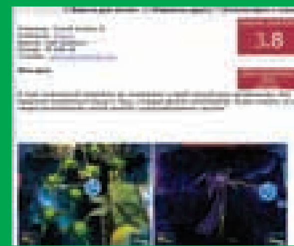
Widescreen

Фильм «Совокупность лжи». Озверевший Ди Каприо, безумно похожий на моджахеда, пинает в грудь обрюзгшего, постаревшего Рассела Кроу, который напоминает скорее обитателя дома престарелых, чем бравого генерала.

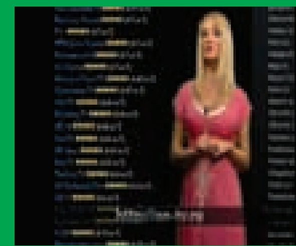
Смотрите также



Другие игры на DVD
Аниме-ролики, трейлеры фильмов, GMV-клипы



Другие игры онлайн
Огромная подборка флеш-игр на gameland.ru



Другие игры на TV
Смотрите передачи «Банзай» и «Все кино» канале Gameland.TV

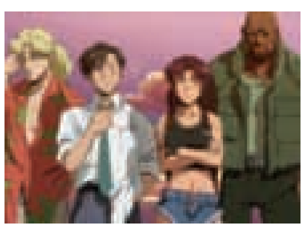


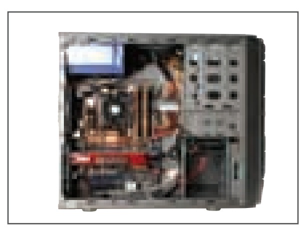


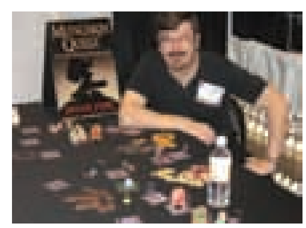
Другие игры геймера

4 октября
Посетить новый московский аниме-фестиваль «Они-но-Ёру».

23 октября
Посмотреть в кино «Совокупность лжи» от Ридли Скотта.







Ретро

Indie-ретро
- Конкурс «левых» димейков на TIGSource.

Классика будущего
- Что такое Rockman 9 и чем он не является.

Какая-то древняя игра
- Metro-Cross

Банзай

Аниме
Пираты «Черной лагуны»

Мини-обзоры
- Навсикая из долины ветров
- Kyo Kara Maoh! Season II
- Soul Eater. Soul 1

Манга
- Таинственная игра (Fushigi Yuugi)
- Kaze no Tani no Nausicaa

Игры
- One Piece Unlimited Cruise: Episode 1 – Nami ni Yureru Hiho
- 2channel

Железо

Новости

Большое железо
Тестирование шести различных чипсетов для процессоров AMD

Минитесты
Formoza GM 985 и ZyXEL NSA-220

Матчасть
Искусственный интеллект и робототехника

Кросс-формат

Как стать полубогом, повелителем галактической империи или самым сильным на земле супергероем? Дмитрий Злотницкий дает ответы на эти вопросы в спецматериале о настольной игре «Манчкин».

Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

› BlazBlue: Calamity Trigger

Самый расцвет 2D-файтингов пришелся на начало-середину 90-х, но уже к концу десятилетия об этом мало что напоминало – только Guilty Gear оказался достаточно сильной игрой, чтобы поддержать в жанре огонь. Но в прошлое уходит и «Виновная шестерня». Авторы этого сериала хотят исправить ситуацию и готовят оригинальную драку для современных платформ.



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

Следующая игра Arc System, BlazBlue, работает на монструозном железе Taito Type X2 (Street Fighter IV, Battle Fantasia) и показывает картинку HD-разрешения. Спрайты получаются четкими до безумия, а движения подробно отрисованы.

У BlazBlue будет серьезный конкурент – свежая King of Fighters XII также обновляет плоскую графику до современных стандартов и выглядит при этом ничуть не хуже проекта Arc System. Как обычно, исход соперничества решат предпочтения самих игроков. KoF выберут любители традиционно неторопливого, тактического геймплея, а BlazBlue понравится тем, кто предпочитает яркий и динамичный экшн. На экране буйство красок, а герои летают по воздуху, будто на реактивных ранцах. Все это неспроста напоминает Guilty Gear – игры похожи не только по стилистике, но и геймплеем.

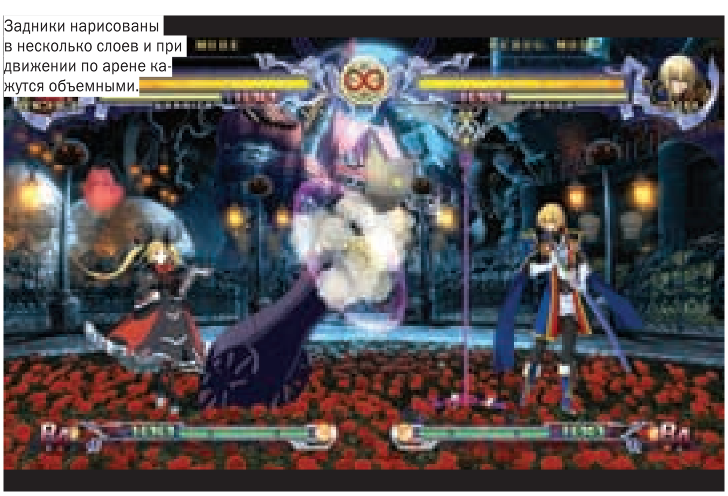
Главное же, что отличает проект от его предшественника, – персонажи и сюжет. Да, как ни странно, в Guilty Gear тоже был сюжет, пускай никто его и не знал. Игроки BlazBlue об истории, скорее всего, также не вспомнят, но мы ее коротко перескажем – благо, продумана она хорошо.

Итак, параллельный мир, на людей нападает неизвестный гигантский монстр. Армия с ним справиться не может, и жизнь на планете неумолимо истребляется. Спасти человечество приходят шесть героев, владеющих магией. Они обучают ей народ, и создается необычный сплав чародейства и технологий под названием Армагус. Люди, владеющие этим искусством, сумели одолеть монстра и организовали бюро, заведующее всеми магическими вопросами. Когда власть этой организации слишком разрослась, человечество стало делиться на знать, владеющую магией, и чернь, ей не обученную. Волшебники организовали, по сути дела, диктатуру. Тут-то и объявляется главный герой по имени Рагна, местная копия Сола Бэдгая. Он крушит один из отделов бюро и готовится свергнуть магов. Против экстремиста встает Дзин, талантливый лейтенант организации (срисованный авторами с Кая Ханс… т.е. Киске), и его подчиненная Ноэл, вооруженная двумя пистолетами. За Рагна охо-



Готическая лолита Рейчел и ее кавайная летучая мышь. Да, летучая мышь. Разве не похожа?

BLAZBLUE ПОДСТРАИВАЕТ ИДЕИ GUILTY GEAR ПОД НОВОЕ ЖЕЛЕЗО. ГРАФИКА СТАЛА ЛУЧШЕ, ПЕРСОНАЖИ И СЮЖЕТ СМЕНИЛИСЬ, А ГЕЙМПЛЕЙ ОСТАЛСЯ АБСОЛЮТНО ТАКИМ ЖЕ.



Задники нарисованы в несколько слоев и при движении по арене кажутся объемными.



Некоторые удары Рагна взял напрямую у Сола.

Скорее в номер!

В Японии появился симулятор полета на метле с непроизносимым названием Parse Rorunpe. Волшебная метла-контроллер крепится под сиденьем игрока, и именно с ее помощью приходится ориентироваться на уровнях. В автомате установлен сенсорный экран – при использовании заклинаний на нем нужно рисовать руны.



Хочу!

Пока даже в Японии игра не вышла, так что найти ее нигде нельзя. Авторы уделяют большое внимание американскому и европейскому рынку, активно продвигая там автомат. Дата его релиза в США – 18 ноября. Возможно, и в Россию игра однажды попадет. Если нет – всегда можно надеяться на консольную версию.





Главные герои: в красном Рагна, в синем – Дзин и Ноэл.

тятся чуть ли не все персонажи: девочка-кошка Таокака, например, надеется получить награду за его голову и помочь родной деревне, а потусторонний монстр Аракуне жаждет выведать у героя тайные магические знания. Сюжет неплохой – жаль, в самой игре о нем так никто и не вспомнит.

Рагна не просто похож на Сола Бэдгая – он кажется его точной копией. Герой использует такое же оружие и многие удары без стеснения заимствует у предшественника. Ощущение, что даже анимация местами осталась старой. Не отличается оригинальностью и местный клон Потемкина. Всего анонсировано десять стандартных и два скрытых персонажа, и большинство из них, к счастью, все-таки не похожи на героев GG.

Игровые механики же почти не изменились: здесь также можно делать двойной прыжок и ускоряться в воздухе, выполнять простые спецудары, и особо сильные, затемняющие экран атаки. Всего на автомате четыре кнопки: три – для ударов руками, ногами, и оружием, и последняя – для выполнения специальных приемов. Но главное – все бои проходят в том самом бешеном ритме, так полюбившемся фанатам прошлого сериала.

Во время боя придется следить не только за здоровьем, но и за двумя дополнительными шкалами – Heat Gauge и Barrier Gauge. Первая набирается по мере ваших атак и позволяет использовать суперудары, вторая отвечает за эффективность блока и сама со временем восстанавливается.

BlazBlue – попытка подстроить идеи Guilty Gear под новое железо. Графика стала лучше, персонажи и сюжет сменились, а геймплей остался абсолютно таким же. Тяжелый металл также перейдет из старых игр – его кует тот же композитор, что и раньше. Комментаторы снова объявляют начало раунда на ломаном английском, герои дерутся причудливыми видами оружия, а на экране мелькают горы спецэффектов. Судя по всему, проекту удастся повторить успех Guilty Gear.

Авторы успешно продвигают автомат на западный рынок: в Америке даже проходило открытое бета-тестирование. В кои-то веки у аркадной игры есть и официальный сайт на английском. Пока анонсирована только версия для автоматов, но с такой политикой проект просто обязаны перенести на консоли. Произойдет это не раньше, чем в следующем году. **СИ**

ИГРА РАБОТАЕТ НА МОНСТРУОЗНОМ ЖЕЛЕЗЕ TAITO TYPE X2 И ПОКАЗЫВАЕТ КАРТИНКУ HD-КАЧЕСТВА. СПРАЙТЫ ПОЛУЧАЮТСЯ ЧЕТКИМИ ДО БЕЗУМИЯ, А ДВИЖЕНИЯ, КАК ОБЫЧНО, ПОДРОБНО ОТРИСОВАНЫ.

Кай Киске пользовался молниями, Дзин предпочитает лед. АЙС!!!



Современный дизайн персонажей.




XENUS II
БЕЛОЕ ЗОЛОТО
ИНФОРМАЦИОННЫЕ ПАРТНЕРЫ
РАДИО
ENERGY
104.2FM
MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ
РЕКЛАМА

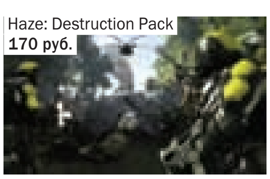
Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

Демоверсии:
- Pure, 1.24 Гбайт
- FIFA Soccer 09, 754 Мбайт
- Guitar Hero: Aerosmith, 965 Мбайт
- NHL 2K9, 637 Мбайт
- 1942: Joint Strike, 129 Мбайт
- Elefunk, 408 Мбайт
- PlayTV, 1.34 Гбайт

Дополнения:
- Haze: Destruction Pack, 256 Мбайт, 170 руб.
- Rock Band: PAX Pack 1 (The Darkest of the Hillside Thickets «Shhh....», MC Frontalot «Livin' at the Corner of Dude and Catastrophe», Jonathan Coulton «Skullcrusher Mountain»), 98 Мбайт, £2.49 или £0.99/шт.
- Rock Band: All That Remains Pack 1 («This Calling», «Two Weeks», «Chiron»), 98 Мбайт, £2.49 или £0.99/шт.
- Rock Band: Stephen and the Colberts «Charlene (I'm Right Behind You)», бесплатно
- Guitar Hero III: Legends of Rock: Metallica «Death Magnetic» Album («That Was Just Your Life», «The End Of The Line», «Broken, Beat & Scarred», «The Day That Never Comes», «All Nightmare Long», «Cyanide», «The Unforgiven III», «The Judas Kiss», «Suicide & Redemption», «Suicide & Redemption J.H.», «Suicide & Redemption K.H.», «My Apocalypse»), £11.99
- PAIN: Amusement Park, 50 Мбайт, 170 руб.
- PAIN: Characters (Yeony, Tati, Kenneth), 35 руб./шт.
- Warhawk: Booster Combo, 446 Мбайт, 410 руб.


Haze: Destruction Pack
170 руб.


Warhawk: Booster Combo
410 руб.


PAIN: Amusement Park
170 руб.

› Crash Commando

PSN НОВИНКА

Жанр: action.shooter.scrolling | **Издатель:** Sony Computer Entertainment | **Разработчик:** Epos | **Дата выхода:** не объявлена

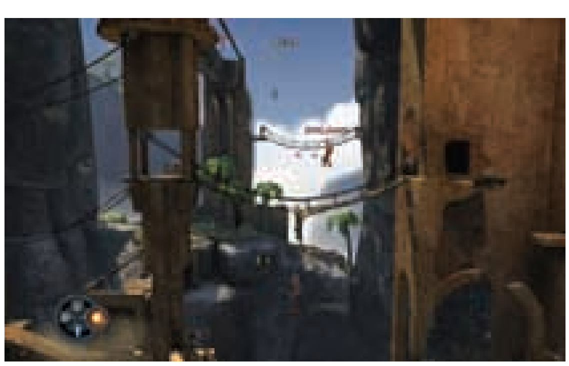
Незамысловатые офисные игрушки продолжают жанр за жанром покорять сетевые сервисы «больших» консолей. Tower defense – было (PixelJunk Monsters уже хит, Savage Moon – на подходе), о всевозможных пазлах и вспоминать не стоит. Что же еще «вспоминать» разработчикам? Правильно, кровавые дефматчевые платформеры!

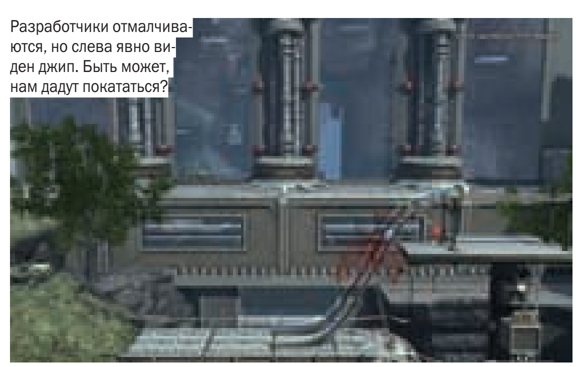
Конечно, мультиплеер в Bionic Commando: Rearmed какое-никакое, а окно прорубил. Но все же это еще не совсем то, чего жаждало сердце сурового геймера. Но наконец-то фанаты хардкорной Soldat могут возликовать – на PSN выходит Crash Commando, и она будет четко следовать древним заветам.

Пока любители жанра довольно потирают руки, мы объясним остальным, чем же так прелестна Crash Commando. Разумеется, она максимально заточена под мультиплеер – игра не сосредоточена на персонаже, она отодвигает камеру как можно дальше, позволяя нам следить за как можно большей частью уровня. А уровни тут огромные, да еще и поделены каждый на две части, связанные между собой порталами (еще один хороший знак – в крутой игре обязаны быть порталы). Каждый уровень вместит до двенадцати игроков разом в онлайновом режиме (бои на одной консоли будут выпущены позже как допконтент). И вся дюжина примется отчаянно палить друг в друга из автоматов, пулеметов, ракетниц, швырять гранаты... На всякий случай разработчики, конечно, пообещали и сингловую часть, но мы в нее не верим, да и не нужна она особо – разве что потренироваться с ботами в отсутствие достойных соперников. Напоследок, еще одна хорошая новость – в игре будут джетпаки! Итого: порталы, джетпаки, двенадцать яростных геймеров... Crash Commando обречена на успех!

Алексей Косожихин


В зависимости от ваших навыков, на месте облачка посреди экрана может оказаться либо оппонент, либо вы.




Разработчики отмалчиваются, но слева явно виден джип. Быть может, нам дадут покататься?

› The Last Guy ★★★★½

PSN НОВИНКА

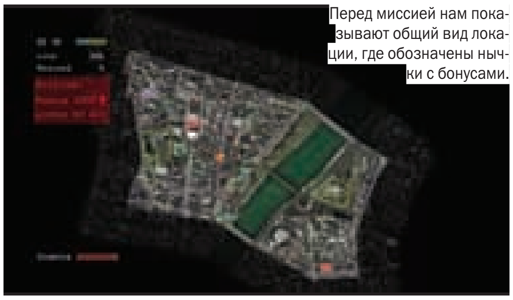
Жанр: action-adventure.sci-fi | **Издатель:** SCE | **Разработчик:** SCEJ | **Размер:** 615 Мбайт | **Зона:** 🇷🇺 | **Цена:** 275 руб.

The Last Guy – представитель редкой, почти вымершей породы видеоигр. Они действуют на самые глубокие, подсознательные инстинкты геймера. В отличие от прочих современных проектов, которые пытаются быть чем угодно – книгой, фильмом – The Last Guy использует почти забытые приемы из далекого прошлого – мелкие объекты на экране, «писклявую» музыку и ураганный геймплей.

Весь сюжет рассказывается перед первой же миссией. В XXI веке Землю накрыл неведомый луч из глубин космоса. Все, кто были внутри зданий, – спаслись, остальные превратились в зомби. Организация United Rescue Force спасает последних выживших, но их срочно нужно провести в безопасную зону, куда сможет приземлиться спасательный корабль. Собственно, этим мы и занимаемся – работаем лоцманом для обезумевшей от ужаса людской толпы.

Игра занесет нас в 15 городов мира – от Берлина до Вашингтона. Оказывается, спутниковые снимки городов (вид сверху!) невероятно напоминают уровни maze-игр вроде Pac-Man. Роль питательных пикселей отведена выжившим людям – они обычно прячутся в домах и выглядывают только когда спасатели подходят поближе. Лишившимся крова людям ничего не остается, кроме как собираться в длинные цепочки и следовать за героем-спасителем. Остерегайтесь кровожадных зомби – они мечтают полакомиться человечинкой. И ведь некоторые домутировались до сверхспособностей – гигантские жуки, например, гоняют по автострадам, разнося по окрестностям наших зазевавшихся подопечных. К счастью, и наш герой не лыком шит – умеет бегать трусцой и зазывать толпу; правда, на это приходится тратить энергию. Подвластно ему и особое «рентгеновское» зрение, которое позволяет увидеть в пределах экрана, где же спрятались перепуганные выжившие. Ну а пока мы исследуем переживший катастрофу город под музычку а-ля Digger, таймер отсчитывает время до прилета спасательного транспорта. Если удалось вывезти обозначенное в задании число выживших – миссия пройдена, извольте пожаловать в следующий город. К сожалению, русские города в игре отсутствуют, но разработчики обещают щедро подкармливать геймеров скачиваемыми уровнями, так что, быть может, и на вашу улицу пожалуют зомби.

Алексей Косожихин



Перед миссией нам показывают общий вид локации, где обозначены нычки с бонусами.

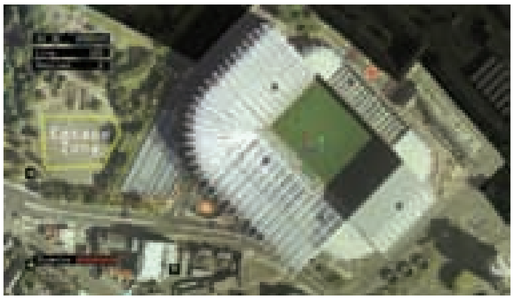


Ключевая фишка The Last Guy – реальные города. Игра даже сообщает нам названия некоторых достопримечательностей.



Угодившие в западню отчаявшиеся люди складывают из своих тел надписи вроде «HELP». Интересно, что надписи эти – всегда на их родном языке.





Новости

Алексей Косожихин

Нынешний выпуск наших новостей проходит под знаменем рок-игр: Guitar Hero и Rock Band. Главное событие – легендарная Metallica выпустит весь свой новый альбом Death Magnetic в качестве скачиваемого контента для Guitar Hero III: Legends of Rock. Это первый полный альбом, который выйдет для этой игры (напомним, что в случае Rock Band такая практика уже не нова). Вдобавок этот же альбом можно будет отыграть и в Guitar Hero: World Tour. Death Magnetic появится в XBLA и PSN по цене в 1440 MP и $17.99 соответственно.



Рок-группа Smashing Pumpkins тоже себя рыжими не считает – их новый сингл G.L.O.W. появится в Guitar Hero: World Tour даже раньше «обычного» релиза. Кроме этого в игре будут популярные 1979 и The Everlasting Gaze, а главный гитарист Билли Корган и вовсе явит свой лик (как и всю прочую трехмерную модель) в карьерном режиме игры.



В то же время по другую сторону баррикад: PS3-владельцы Rock Band уже совсем отчаялись получить в своей любимой игре поддержку гитарных контроллеров от Guitar Hero III: Legends of Rock (обладатели X360-версии, при том, наслаждаются мультигитарной игрой с самого начала), как вдруг свершилось чудо – нужный патч, который так долго пыталась завернуть Activision, всетаки увидел свет. Если вы до сих пор не разбили со злости свою старую гитару, предлагаем и вам его скачать.

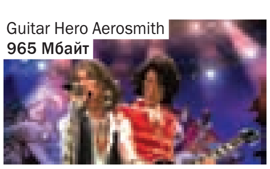


Xbox Live Marketplace

Демоверсии:
- FIFA Soccer 09, 740 Мбайт
- Guitar Hero Aerosmith, 965 Мбайт
- NBA Live 09, 694 Мбайт
- Pure, 1.6 Гбайт
- NHL 09, 880 Мбайт
- Beijing 2008, 1.04 Гбайт

Дополнения:
- Guitar Hero: Legends of Rock: Metallica «Death Magnetic» Album («That Was Just Your Life», «The End Of The Line», «Broken, Beat & Scarred», «The Day That Never Comes», «All Nightmare Long», «Cyanide», «The Unforgiven III», «The Judas Kiss», «Suicide & Redemption», «Suicide & Redemption J.H.», «Suicide & Redemption K.H.», «My Apocalypse»), 1440 MP
- Rock Band: Stephen and the Colberts «Charlene (I'm Right Behind You)», бесплатно
- Rock Band: Three Days Grace Pack 1 («This Calling», «Two Weeks», «Chiron»), 240 MP или 80 MP/шт.
- Rock Band: PAX Pack 1 (The Darkest of the Hillside Thickets «Shhh….», MC Frontalot «Livin' at the Corner of Dude and Catastrophe», Jonathan Coulton «Skullcrusher Mountain»), 240 MP или 80 MP/шт.
- Tales of Vesperia: Customize Pack: Rita, 300 MP
- Tales of Vesperia: Customize Pack: Karol, 200 MP
- Tales of Vesperia: Free Gel Set, бесплатно
- Tales of Vesperia: Trial Skill Pack: Estelle, бесплатно
- Tales of Vesperia: Trial Skill Pack: Yuri, бесплатно
- Tales of Vesperia: Trial Synthesis Kit, бесплатно
- Tales of Vesperia: Recipe Set: Parameter Boost, 100 MP
- Tales of Vesperia: Camping Kit, 100 MP
- Tales of Vesperia: Recipe Set: HP Recovery, 100 MP
- Tales of Vesperia: Trial Skill Pack: Judith, 80 MP
- Tales of Vesperia: Trial Skill Pack: Raven, 80 MP
- Tales of Vesperia: Trial Skill Pack: Karol, 80 MP
- Tales of Vesperia: Lv. UP + 10 (1), 300 MP
- Tales of Vesperia: Trial Skill Pack: Rita, 80 MP
- Tales of Vesperia: Lv. UP + 5 (1), 200 MP
- Tales of Vesperia: 300,000 Gald (1), 300 MP
- Tales of Vesperia: Synthesis Kit: Lv. 1, 100 MP
- Tales of Vesperia: Gel Set, 100 MP
- Tales of Vesperia: Lv. UP + 5 (2), 200 MP
- Tales of Vesperia: Trial Skill Pack: Repede, 80 MP
- Buku Sudoku: Buku Sudoku – Puzzle Pack 3, 200 MP
- N+: Level Pack #2, 200 MP
- The Incredible Hulk: Multiplayer


Pure
1.6 Гбайт


Guitar Hero Aerosmith
965 Мбайт

Pirates vs. Ninjas Dodgeball ★★★☆☆

XBLA НОВИНКА

Жанр: sports.alternative.special | **Издатель:** Gamecock | **Разработчик:** Blazing Lizards | **Размер:** 137 Мбайт | Зона: ALL | **Цена:** 800 MP

Невероятно: пираты и ниндзя играют в мяч, желая выяснить, кто же из них круче! Разумеется, мяч для них, что сюрикен или пушечное ядро, а матч – скорее локальный военный конфликт, нежели дружеская встреча. Командами по два игрока пираты и ниндзя играют в «вышибалу», пуляя друг в дружку снаряды. Предусмотрены слабые и сильные броски, перехваты и уклонения. Переключаться между игроками можно в любой момент, однако большой необходимости в этом нет: компьютерный напарник вполне справляется сам, помогает и даже иногда старается завладеть мячом. Предусмотрен также мультиплеер, впрочем, опробовать его сразу после выхода игры получилось только с третьей попытки: плохо работал поиск других желающих сразиться.

Помимо пиратов и ниндзя, в игре также присутствуют зомби и роботы. И конечно, у каждой сборной есть особые навыки, дающие преимущество в той или иной ситуации. К несчастью, о них становится известно уже после того, как команда противника отправляет морских волков на скамью проигравших. То, что удается вражеской команде, достигается долгими тренировками, а тратить столько времени на заучивание хитрых способов уклониться от мяча вряд ли кому-нибудь захочется. К тому же, не стоит забывать про все те же надоедливые «суперудары» – блокировать их лучше даже не пытаться, все равно герой окажется в «стане» и какое-то время вынужден будет получать снарядом по голове просто потому, что не может сдвинуться с места. Помимо этого, к списку проблем стоит отнести случайные подтормаживания и хитрое распознавание попаданий во время сетевой игры. В тот момент, когда мяч подлетает к противнику, может случиться «стоп-кадр» и в следующую секунду он и противник окажутся по разные стороны экрана, а попадание не засчитается. Таким образом, главным достоинством «Вышибал» становятся… сами вынесенные в заглавие герои да с некоторыми оговорками графика и музыкальное сопровождение (то есть вещи, в виртуальном спорте не столь уж важные). В остальном же это, очевидно, не лучшее вложение 800 очков.

Евгений Закиров





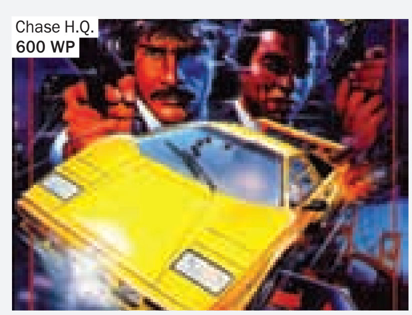


Ретроклассика

PS one Classics:
нет

Xbox Originals:
нет

Virtual Console:
- Chase H.Q., TurboGrafx-16, 600 WP
- Ys Book I & II, TurboGrafx-16, 800 WP
- Spelunker, NES, USA: 500 WP / EUR: 600 WP
- DoReMi Fantasy: Milon's DokiDoki Adventure, SNES, 900 WP
- Clu Clu Land, NES, 500 WP
- Final Soldier, TurboGrafx-16, 700 WP
- Cho Aniki, TurboGrafx-16, 900 WP
- Dig Dug, NES, 600 WP
- Bio Miracle Bokutte Upa, NES, 600 WP
- Mega Man, NES, 500 WP
- Neo Turf Masters, Neo Geo, 900 WP
- Ys Book I & II, TurboGrafx-16, 800 WP
- Samurai Shodown II, Neo Geo, 900 WP


Chase H.Q.
600 WP

› Castle Crashers ★★★★☆

XBLA НОВИНКА

Жанр: action.beat'em up | **Издатель:** The Behemoth | **Разработчик:** The Behemoth | **Размер:** 83 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 800 MP

Забытая легенда видеоигр гласит: если есть рыцари и замки, то должны быть и злодеи, и принцессы, и заточенные глубоко-глубоко в подземельях страшные демоны или драконы. В Castle Crashers имеется все названное и даже больше. Местный злодей действует наверняка: вместо одной принцессы похищает сразу четверых, заодно прихватив и магический кристалл, без которого Доброе Королевство существовать никак не может. Чтобы наказать вселенское зло, снаряжается отряд из четырех игроков, которым предстоит победить не один десяток неприятелей, ворваться во все замки и, конечно, прокачаться до максимального уровня. Описывая игровой процесс, разработчики делают акцент на «стадность», мол, играть надо обязательно вчетвером, иначе пропадает весь азарт. Утверждение справедливое, в компании друзей зачищать недра вулкана и впрямь веселее. При ценнике в 800 MP, Castle Crashers представляется во всех отношениях идеальной XBLA-игрой: с восхитительным визуальным стилем, которому действительно не находится равных, с потрясающим юмором (да и просто смешными шутками), с продуманной (что не отменяет ее простоту) боевой системой… В то же время, она удивляет ошибками, казалось бы, давно изжитыми. Скажем, извечная беда всех «плоских» игр: чтобы нанести противнику урон, требуется встать на одну с ним «линию». Из-за такой, казалось бы, мелочи двухмерные человечки не очень-то охотно дубасят своих недругов, то и дело промахиваясь между «плоскостями». Более того, графика может сыграть еще одну злую шутку. Когда на экране скапливается чересчур много противников, из которых часть любит атаковать с дальних дистанций, доверенный под контроль игрока рыцарь попросту не успевает уклоняться и получает по нескольку ранений только лишь потому, что не видит, кто и откуда в него стреляет. Что проходя игру в одиночку, что играя вместе с периодически теряющими соединение друзьями – игрок все равно столкнется с этими проблемами. И пусть с ними, конечно, можно смириться, однако общее впечатление они портят существенно.

Евгений Закиров







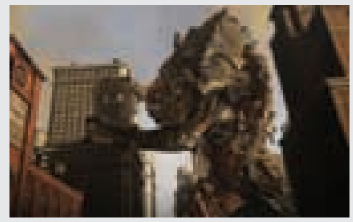
Красота!

В Castle Crashers особенно хорош графический стиль. Дизайн персонажей, противников, интерьера – все напоминает не то комиксы, не то карикатуры. Главное, что визуальная часть (цвета, анимация) спокойная и не заставляет напрягать зрение. К тому же все здесь не только забавно нарисовано, но и забавно само по себе. И кабы бы не дурацкие «промахи в плоскости», было бы совсем замечательно.

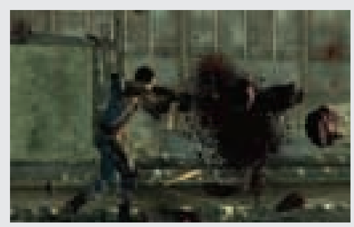


Чтобы довольные X360-геймеры не стали чуть менее довольными X360-геймерами, Microsoft официально понизила до конца октября цены на избранные наборы песен для Guitar Hero III: Legends of Rock. Скидки объявлены и на некоторый другой контент, в том числе – на дополнения к Mass Effect, Lost Odyssey и The Elder Scrolls IV: Oblivion.

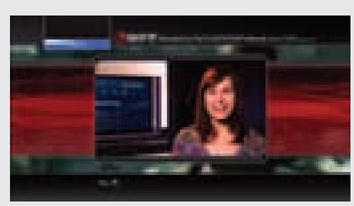
Начался прием заявок на открытый бета-тест продолжения «альтрнативно-исторического» шутера про пришельцев Resistance 2. Для получения доступа к одной из главных будущих игр PS3 вам нужно: быть старше 18 лет, иметь аккаунт в PSN и зарегистрироваться на странице https://beta.myresistance.net/en-us/Apply/BetaForm. Удачливых кандидатов оповестят по электронной почте.



Bethesda, разработчики Fallout 3, немного рассказали о том, каким будет дополнительный скачиваемый контент для этой постапокалиптической RPG. Они хотят сделать что-то большее, чем комплект брони – добавить несколько часов нового геймплея. Это будет что-то вроде Knights of the Nine (The Elder Scrolls IV: Oblivion) – то есть, дополнительные квестовые цепочки, предметы и так далее. Более того, какая-то часть команды Bethesda уже начинает потихоньку это дополнение планировать.



Qore все старается захватить аудиторию пользователей PSN всяческими плюшками, причем нельзя сказать, что неудачно – так, к четвертому выпуску этой платной новостной программы прилагается доступ к демке новой части безбашенных гонок Motorstorm: Pacific Rift. К сожалению, нам, как и другим европейским владельцам PS3, будет трудновато воспользоваться этим шансом – Qore выходит только в американском PS Store. Но Sony обещает что-нибудь придумать – например, раздавать демку с каждым предзаказом игры.



Онлайн

Современные интернет-технологии



ТЕКСТ
Дмитрий Тутыхин

Фриланс в Интернете? Зарабатывайте грамотно!

Интернет как страшная эпидемия охватывает все больше и больше пользователей. Количество людей, подключающихся к глобальной Сети, растет ,буквально в геометрической прогрессии. Так почему же люди стремятся попасть в эту компьютерную сеть? Все просто: Интернет предоставляет нечто вроде еще одной жизни, хоть и виртуальной. В ней можно стать кем угодно; этой жизнью можно управлять; в этой жизни можно быть независимым. В Сети имеется великое множество ресурсов, посвященных тем или иным темам. Известно, что наиболее популярными являются порталы развлекательного характера, также популярны информационные сайты и страницы о карьере, заработках. Все эти типы многообразны и достойны рассмотрения и изучения в отдельности. Сегодня мы рассмотрим такую нишу Интернета, как работа и заработок в Сети.

Изначально Интернет задумывался как средство коммуникации, но в последнее время Всемирная паутина рассматривается пользователями еще и как способ самовыражения и самореализации. Конечно, Интернет не мог обойти вниманием столь остро стоящую в реальной жизни проблему, как заработок денежных средств. Перед человеком, который пришел к мысли о заработке в Интернете, встает ряд серьезных вопросов: «С чего начать?», «Не обманут ли?», «Правомерна ли работа в Интернете?» и множество других. Однако перед ним также открывается огромное количество перспектив и возможностей.

Фриланс

Сегодня довольно модным стал термин «фриланс»: его можно услышать везде: на улицах, в кафе или магазинах. Давайте обратимся к истории. Термин «фриланс» произошел от английского слова «freelance», которое состоит из двух слов «free» – свободный и «lance» – копье, пика. В Средние века так называли вольнонаемных воинов, которые сами выбирали, кому служить. Часто они нанимались на довольно короткий срок, например для охраны каравана или на время военного сражения. Кстати, многие известные люди могут считаться фрилансерами, например, известный мореплаватель и первооткрыватель Христофор Колумб, который нанимался на короткий срок командовать судами. В Средневековье вольнонаемные воины или, как сейчас сказали бы, фрилансеры, не были в почете, так как служили за деньги тому, кто больше заплатил. То есть их действиями руководил не патриотизм или преданность, а жажда наживы; для них это была просто работа.

Но времена меняются, и сейчас фриланс носит позитивный оттенок и является синонимом слова «свобода». Сегодня множество студентов, специалистов могут называть себя фрилансерами, так как часто подрабатывают, не вступая в штат постоянных сотрудников. В наше время термин «фриланс» используют для обозначения формы организации труда, при котором работодатель и исполнитель могут находиться как угодно далеко друг от друга. Благодаря развитым коммуникациям количество фрилансеров стремительно растет, ведь теперь находить и выполнять работу можно, не выходя из своего дома. Для современных специалистов фриланс – это свободный способ заработка. Часто фриланс является альтернативой постоянной работе в штате какой-либо компании или предприятия. Многие выбирают именно этот свободный стиль работы. Могут ли они ошибаться в своем выборе или этот вид является оптимальным? Точного ответа на данный вопрос не существует, так как это личное дело каждого, как ему работать. В данном случае нужно проанализировать все «плюсы» и «минусы» «вольной» работы и решить, подходит ли вам такая форма заработка.

«За» и «против»

Для начала давайте рассмотрим «плюсы» фриланса. Их довольно много, но основные преимущества следующие:

- Свободный график. Можно просыпаться, когда захочешь, работать по ночам, да и вообще в любое время суток, а не в соответствии с установленными кем-то правилами.



Справа: Объявление об удаленной работе.





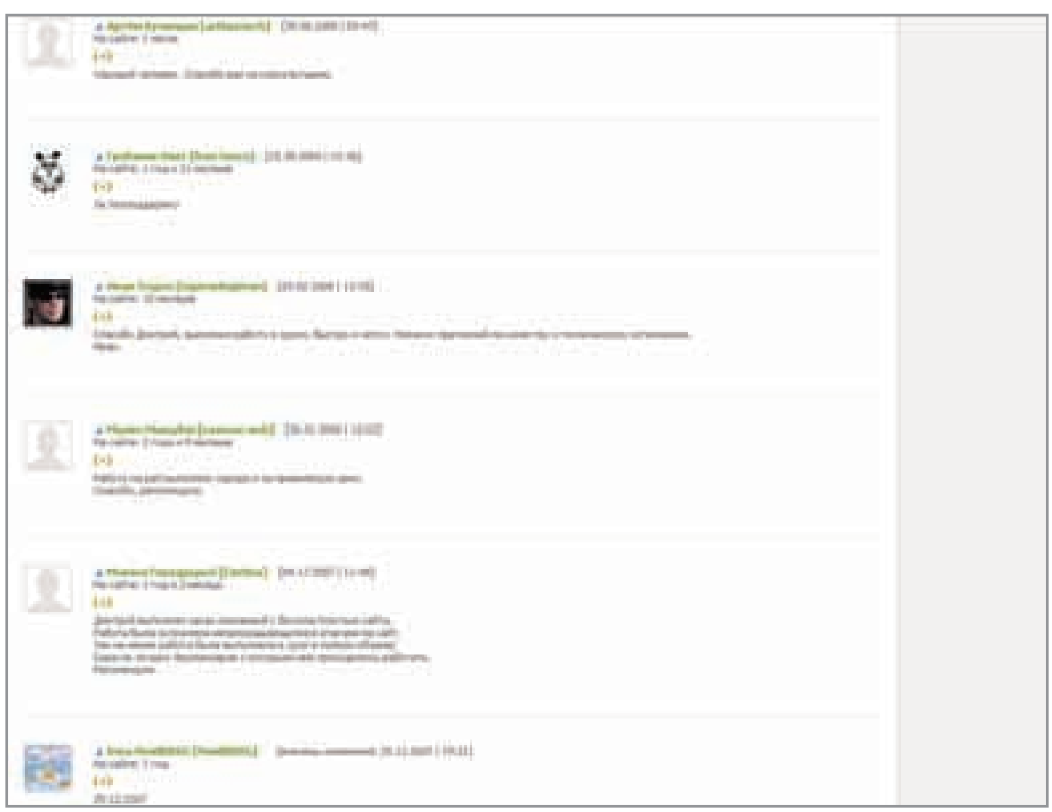
- Эффективное использование собственного времени. Представьте, сколько вы тратите на дорогу до работы. Кому-то, чтобы добраться до работы, нужно потратить изрядное количество времени и сил, в результате работа иногда идет не так эффективно. В случае с фрилансом при умелой организации своего времени работа двигается быстрее, чем при полной занятости, и остается больше времени на себя.
- Разнообразие работ. Начальство, в большинстве случаев, не одобряет или попросту запрещает совместительство. Фрилансер же сам себе хозяин и может выбирать себе проекты по вкусу и настроению. Если фрилансер желает углубить свои знания в той или иной области, он может выбирать проекты, с ней связанные, то есть расширяется кругозор и растет опыт.
- Самостоятельный выбор заказов. Фрилансера ничто, кроме каких-либо обстоятельств, не может заставить заниматься невыгодным или неприятным делом, чем не может похвастаться иной работник.
- Отсутствие географической привязки к месту работы. Работодатель может находиться где угодно: в соседнем доме, в другом городе, на другом конце страны или за границей. Кроме экономической выгоды (в разных странах одна и та же работа оплачивается по-разному) фрилансер также может иметь в активе опыт работы в зарубежных компаниях, получив от них рекомендации и отзывы.
- Психологический комфорт. Не все люди могут жить и работать в рамках корпоративных правил, носить официальную одежду, быть на виду у неприятных им коллег, работать в строго установленное время, ждать, когда дадут отпуск. У фрилансеров эти проблемы практически сведены на «нет».
- Семейное благополучие. Фрилансеры могут больше времени уделять дому, родным, семье. Конечно, это особенно показательно для женщин-фрилансеров.

Но, наверное, самым главным преимуществом фриланса является возможность самому принимать все решения и самостоятельно строить свою жизнь. Однако там, где есть «плюсы», почти всегда есть и «минусы». Давайте теперь спустимся на землю и рассмотрим недостатки «вольного» заработка:

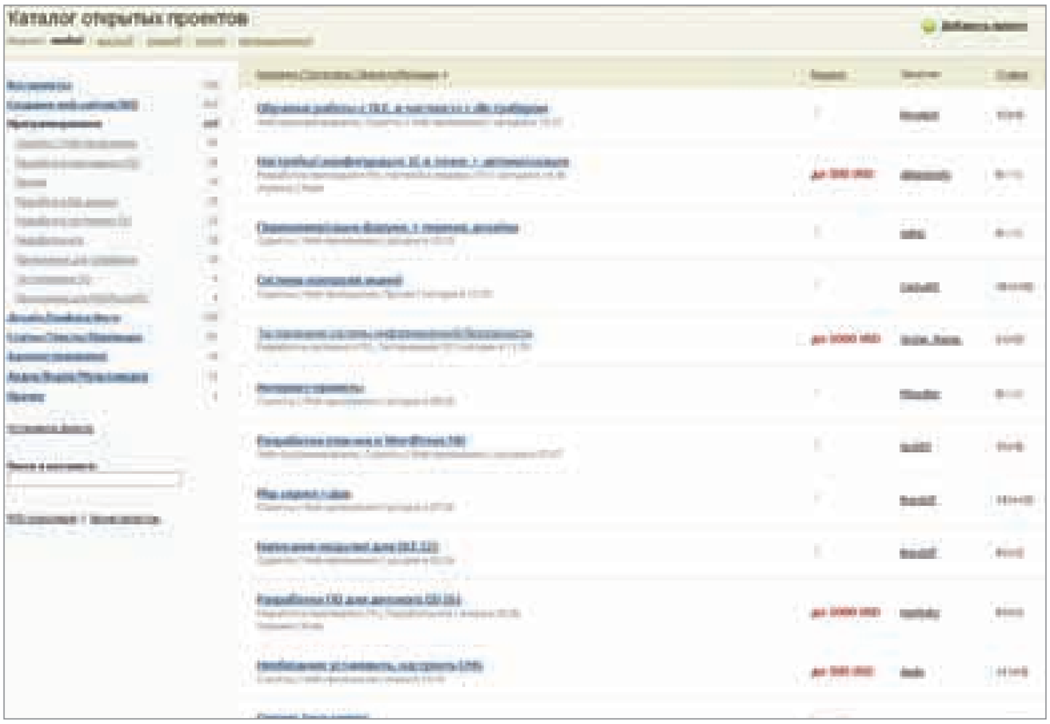
- Необходимость самому искать клиентов. Этот недостаток в большей мере «бьет» по начинающим фрилансерам. Им часто сложно найти клиентов, и они тратят на поиск довольно много времени. Однако со временем заказчики замечают толковых специалистов, и опытные фрилансеры чаще отказываются от заказов, нежели ищут их.
- Нестабильность заработка. Фрилансер часто не знает, сколько денег он получит в следующем месяце. Конечно, при таком положении дел говорить о долгосрочном планировании и прогнозах бессмысленно. Также стоит отметить, что для получения кредита в банке фрилансеру придется изрядно попотеть, так как сейчас большинство банков предъявляют достаточно жесткие требования к трудовой занятости заемщика.
- Непредсказуемость оплаты труда. Многие фрилансеры могут рассказать о случаях затягивания сроков выплат заработанных денег или вообще о неоплаченных заказах. К сожалению, даже заключение официального договора не оградит фрилансеров от недобросовестных работодателей, которые не выплачивают гонорары в срок или исчезают после выполнения фрилансером своих обязательств.
- Отсутствие льгот, медицинской страховки, официального стажа работы. Конечно, хорошо иметь медицинскую страховку, пенсию, оплаченные отпуска – длительные проблемы со здоровьем существенно бьют по карману фрилансеров. Также статус безработного – это проблема для фрилансера, и часто фрилансеры оформляются на какой-нибудь работе только для галочки.
- Дефицит общения с коллегами. Как известно, все познается в сравнении. Не работая в коллективе, фрилансер не сравнивает себя с другими и может потерять темп работы, перестать расти в профессиональном плане. Также большой опыт и профессиональные навыки можно получить именно в коллективе.

Вверху: Пример портфолио.

Слева: Часто составляют «топ» фрилансеров в определенной области.



Внизу: Список отзывов от работодателей.



Вверху: На фриланс-сайтах все просто, выбираешь тему, а дальше борешься за получение проекта.

ФРИЛАНСЕРУ ЧАСТО ПРИХОДИТСЯ ЗАНИМАТЬСЯ ВЕЩАМИ,СВЕРШЕННО НЕ СВЯЗАННЫМИ С ЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ.

- Отсутствие разделения рабочего и жизненного пространства. Рабочий день закончился – гуляй смело, рабочие проблемы остаются на работе. Фриланс означает работу на дому, и при отсутствии кабинета рабочие проблемы часто гнетут фрилансеров, что психологически очень утомляет.
- Ненормированный рабочий день. Поскольку заработок фрилансера напрямую зависит от того, сколько он сделал за день, то он часто берется за большое число проектов одновременно и его работа прерывается только лишь на сон, что, конечно же, вредит здоровью. Главное вовремя понять, что всех денег не заработаешь, а здоровье еще пригодится.
- Необходимость тратить время на не связанную со специализацией деятельность. Фрилансеру часто приходится заниматься вещами, совершенно не связанными с его профессиональной деятельностью. Ему надо вести бухгалтерию, искать заказчиков, партнеров, рекламировать свои услуги и прочее. Это может занимать уйму времени, которое обычно не оплачивается.
- Легализация. Так как фрилансер получает за работу деньги, он является как бы предпринимателем. А по законам любой предприниматель должен вести бухгалтерский учет и предоставлять отчеты в налоговую инспекцию. Часто фрилансеры забывают или не знают этого и попадают под ответственность, предусмотренную законодательством.

Конечно, данные недостатки в меньшей степени относятся к людям, которые занимаются фрилансом в свободное от постоянной работы время. Возможно, кто-нибудь, из читателей, взвесив все «плюсы» и «минусы», решил, что фриланс это их призвание. Что в таком случае следует делать в первую очередь?

С чего начать?

Многие фрилансеры задаются вопросом, почему заказчик выбрал не его? Чтобы разобраться в этом, нужно поставить себя на место заказчика, который хочет, чтобы его проект был успешно и квалифицированно выполнен и принес ему прибыль. Конечно же, нормальный заказчик, прежде чем доверить выполнение проекта исполнителю, просмотрит всю информацию относительно него. Чтобы безболезненно влиться в ряды фрилансеров и сэкономить время на поиске клиентов, начинающему фрилансеру понадобится подготовить именно те материалы, которые будет смотреть заказчик. Давайте рассмотрим, какой комплект информационных материалов должен иметь фрилансер, чтобы понравиться работодателю.

1. Резюме. Конечно же, прежде всего заказчик смотрит на резюме фрилансера. Часто только из резюме можно узнать, где он работал, узнать об образовании, какие виды работ выполнял. Поэтому первое, что необходимо сделать фрилансеру, это подготовить качественное резюме, которое представит его в наиболее выгодном свете перед работодателем. О том, как профессионально составить резюме, существует множество материалов, однако стоит отметить, что фрилансеру не помешало бы составить резюме также и на английском языке, чтобы расширить круг своих клиентов.
2. Портфолио. Это информация о выполненных заказах и разработках. Портфолио может содержать в себе как детальное описание проекта со скриншотами и ссылками, так и просто краткую информацию о выполненных заказах. Гораздо эффективнее разбить портфолио на различные подтемы, которым соответствуют проекты. Ведь при большом количестве выполненных работ заказчику будет сложно сориентироваться в вашем портфолио, нежели если оно будет категоризированным.
3. Сертификаты. Наличие или отсутствие сертификатов при удаленной работе не является особо важным. Но если, допустим, перед заказчиком .Net-проекта возникает вопрос, кого выбрать из нескольких кандидатов, один из которых имеет сертификат от Microsoft по .Net-направлению, то в большинстве случаев заказчик предпочтет кандидата, являющегося обладателем сертификата. Кроме того, наличие сертификатов характеризует фрилансера с лучшей стороны, также это дополнительная информация для заказчиков.
4. Рекомендации и отзывы. Так же как и фрилансер, заказчик не может быть уверенным в том, что, например, портфолио исполнителя реально соответствует выполненным им работам. Чтобы рассеять сомнения заказчика, стоит собрать список рекомендаций и отзывов от предыдущих работодателей. Причем не лишним было бы подкрепить список их контактами или ссылками на выполненные работы. Конечно, стоит оставлять контакты заказчиков только с их согласия. Рекомендации и отзывы, как и в случае с сертификатами, не являются обязательными, однако это дает дополнительный «плюс» при поиске будущих работодателей.

Это не полный список материалов, которые могут предоставить фрилансеры заказчикам, дабы не быть для них «котом в мешке». Также стоит отметить, что желательно было бы хранить все эти материалы в одном месте или архиве, чтобы сразу после требования заказчика выслать их, не заставляя его ждать.

Заключение

Конечно, о «вольной» работе можно еще очень много рассказывать, но рамки статьи не позволяют этого сделать. Поэтому, спроецировав на себя все преимущества и недостатки удаленной работы, читатель при желании сам найдет множество материалов в Интернете на эту тему. Возможно, путь фрилансера более рискован, чем путь штатного работника, которого ведет директор. Однако многим нравится этот путь, и они готовы поступиться стабильностью ради самостоятельности и свободы выбора. В Средневековье люди шли в наемники от безысходности, сейчас же все по-другому: существует огромное количество путей, которые приведут вас к благополучию как материальному, так и духовному. Возможно, фриланс не самый плохой из этих путей. **СИ**

ФРИЛАНСЕРУ НЕ ПОМЕШАЕТ СОСТАВИТЬ РЕЗЮМЕ ТАКЖЕ И НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ, ЧТОБЫ РАСШИРИТЬ КРУГ СВОИХ КЛИЕНТОВ.

Ретро

Cult 'n classics

ТЕКСТ
Алексей Беспалько

Bootleg Demakes Compo

Bootleg Demakes Compo на форуме TIGSource.com это... это, по-человечески, отпад. 69 игр в ретро-стилистике – такого экстатического количества хватило бы, чтобы обеспечить играми всю жизнь иной консоли! Но все они сделаны за август и начало сентября этого года. Все бесплатны.

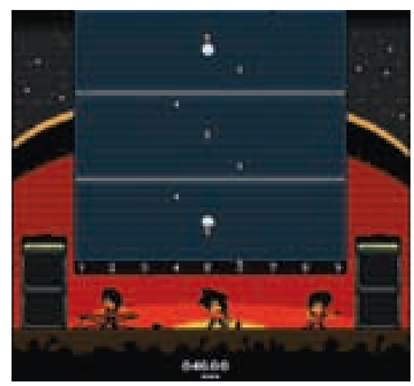
Задачей этого компо (competition) было написать димэйк, то есть римейк игры под стандарты более старой и менее мощной платформы, чем та, на которой она вышла изначально. Слово Bootleg («левый») означало, что, хотя источник вдохновения должен легко читаться в димэйке, нельзя использовать уже нарисованную графику, имена и другие вещи, охраняемые копирайтом. Появились такие димэйки, как Soundless Mountain II (димэйк Silent Hill), House Globe (Homeworld) и Large Scale Vehicular Stealing (GTA).

Во что из этого изобилия стоит поиграть? Решительно во все, что запустится на вашем компьютере, исполнение некоторых димэйков поражает. Саундтрек, как на NES? Никаких проблем! Хотите, чтобы игра шла на эмуляторе Atari 2600? Есть и такое. Что интересно, все чаще разработчикам уже не хватает просто пиксельной или векторной графики, теперь они используют фильтры, имитирующие то, как игра выглядела бы на экране дешевого телевизора или на мерцающем мониторе Vectrex. Разброс имитируемых платформ и переделываемых игр говорит о широком кругозоре разработчиков и дал нам крайне интересный и разнообразный конкурс, показывающий границы димэйка как явления. Если димэйкируешь игру для Atari 2600, обязательно окажешься во владениях Magnavox Odyssey – это доказал разработчик General Sherman's Redemption (Custer's Revenge). На экране два квадрата и все.













Flashback



№19(244)
Год назад
Тема номера:
Metroid Prime 3: Corruption

Оригинальный арт на обложке открывает широкие просторы для трактовок.



№19(196)
Три года назад
Тема номера:
MK: Shaolin Monks
Стендовая стрельба: репортажи с выставок и шоу TGS, LGC, PlayStation Experience Россия и Jamma 2005.



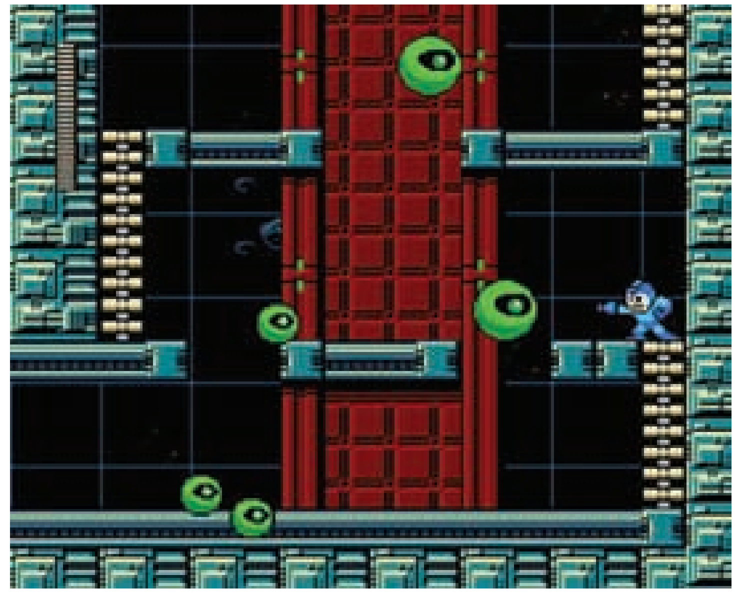
№19(148)
Пять лет назад
Тема номера:
Демиурги II
Константин «Гуру Брамин» Инин: «Если очень коротко, то «Демиурги II» просто вырезали все лишнее, оставив простую и понятную игру».



№19(100)
Семь лет назад
Тема номера:
Who is who?
На все сто!!

Во многих смыслах блистательный номер, ставший апогеем «Страны» своего периода...





Rockman 9: двери восприятия

Когда вы будете держать этот номер в руках, Rockman 9/Mega Man 9 уже будет бегать по возмутительно двумерным уровням на сервисах WiiWare, XBLA и PSN. Главная интрига – как встретят игру геймеры и найдет ли она коммерческий успех – будет на пике своего развития. Настоящая игра кризиса среднего возраста индустрии, Rockman 9 исключительно важна именно для судьбы этой самой индустрии. Ретро-игры не перестанут появляться, если новый «Рокмен» провалится – свидетельством тому соседняя страница. Разрешение интриги будет ответом только на один вопрос: смогут ли старые гранды делать те игры, которые действительно хотят, и зарабатывать этим на жизнь. Другой вопрос, который сейчас проступает все с большей четкостью в связи с шагом Capcom, – имеет ли право на существование сам термин «ретро» и не означает ли он просто набор возможных форм выражения видеоигр, которые были несвоевременно отброшены, чтобы оставить только несколько избранных?

Даже если Rockman 9 на самом деле никакая не революция, а только робкий эксперимент, он, что гораздо важнее, *выглядит* как революция: такой пощечины индустрия не получала еще никогда.

Восстановим ход событий и посмотрим, что привело к радикальной 8-битности Rockman 9.

Осенью 2007 года появился димейк Rockman 7 (изначально SNES/SFC) сделанный так, что выглядит он, как игра для 8-битной приставки Famicom/NES, но запускается при этом в среде Windows. Этот даунгрейд не был авторизирован Capcom, игру написали японские фэны, и достать ее пока что можно на www7.atwiki.jp/wakuwakusuru. Тем временем начали ползти слухи, что в недрах Capcom ведется разработка девятой части Rockman, первой со времен Rockman 8 на Saturn и PlayStation, вышедшей в 96 году. Летом эти слухи были подтверждены, кроме того, оказалось, что, так же, как и doujin-димэйк, игра сделана в чисто 8-битном стиле: западная пресса опубликовала скриншоты и интервью с разработчиками, а на E3 показали демоверсию, состоящую из двух уровней. Общественность встретила такую «обновку» как минимум с интересом, хотя нашлись и скептики, недовольные тем, что в кои-то веки Mega Man стал похож на Mega Man'a!

Выход этой игры именно сегодня, именно сейчас не был сиюминутным решением, связанным только с нынешней модой на ретро, он входил в планы создателя и продюсера Mega Man'a Кейдзи Инафунэ (Keiji Inafune) с давних пор. После более чем двадцатилетней работы в Capcom он не считает, что большие современные проекты – единственный и самый лучший путь.

ИНАФУНЭ: «К сожалению, простая радость игры в классический Mega Man не вписывается в грандиозный и расширяющийся мир, каким стала индустрия коммерческого гейминга, так что ты вынужден делать игры, которые соответствовали бы текущим ожиданиям. Но вдруг появилась Nintendo со своей WiiWare для распространения скачиваемого контента, и я почувствовал, что у меня появилась возможность наконец-то реализовать мечты, которые я так долго вынашивал».

После самой первой Mega Man, в которой Инафунэ (или INAFKING, как он значился в титрах) нарисовал практически всю графику, мастер ушел на руководящие должности, Rockman 9 для него самого – возвращение к истокам.

ИНАФУНЭ: «Первый раз за многие годы мы разрабатываем 8-битную игру. Эта возможность разбудила во мне дух геймдизайнерства. Я принимал больше участия в разработке и даже нарисовал боссов!»

И все же роль хранителя традиций для Инафунэ пока что главная. Rockman 9 – плод труда разработчиков из Capcom и компании Inti Creates, состоящей частично из старых сотрудников Capcom. Ребята из Inti Creates, будучи разработчиками Mega Man Zero для GBA и Mega Man ZX для DS, на «ты» с пиксельной графикой, но даже их приходилось ограничивать – Инафунэ забраковал немалую часть графики, потому что она была слишком сложной для восьми бит.

ИНАФУНЭ: «Разработка игры сегодня – очень большой проект, из-за размеров создателю труднее оптимизировать свои способности и потенциал. Когда я разрабатывал первого Mega Man'a, команда состояла всего из шести человек. Можно, конечно, сказать, что рабочей силы не хватало, но это также помогло каждому из нас вникнуть в каждый аспект игры. Это было очень весело, возможно, лучшее время для разработчиков. Новую часть не сделают шестеро, но мы двигаем проект относительно маленькой по современным меркам командой (около 20 человек)».

Сопродюсер Rockman 9 Хиронобу Такесита (Hironobu Takeshita) рассказывает, в чем состояла подготовка к дизайну новой серии.

ТАКЕСИТА: «Мы снова играли в те игры. В частности, в Mega Man 1 и 2, потому что это основа Mega Man 9. Это почти что как если бы Mega Man 9 был новым Mega Man 3, потому что мы хотели превзойти то, что сделали в Mega Man 2».

Этот проект – не разовая акция.

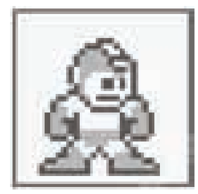
ИНАФУНЭ: «Лично я хотел бы сделать гораздо больше! Вот поэтому нам и нужна всеобщая поддержка».

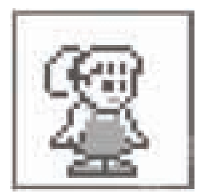
В успехе игры заинтересованы не только в Capcom, примером тому – продюсер сериала Castlevania Коидзи Игараси (Koiji Igarashi).

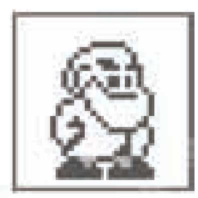
ИГАРАСИ: «Я пристально слежу за тем, как все оборачивается. Сам я ретрогеймер, так что если игра будет успешной, это определенно раскроет двери перед тем, что я могу сделать».

При удачном стечении обстоятельств Rockman 9 раскроет еще много дверей. В определенном смысле она уже их раскрыла. Теперь речь штатного продюсера Capcom звучит так, будто говорит инди.

ТАКЕСИТА: «Мне нравится думать об этом не как о 8-битном стиле, а как о художественном выборе, если хотите. Это другой тип самовыражения, потому что сегодня все хотят surround sound и 3D-графику, похожие вещи, и оказываются в ловушке. Я не думаю, что так должно быть, потому что вы можете сделать 8-битную игру. Вы можете сделать 16-битную игру. Вы должны делать то, что дает творчески выразиться, и то, что вы хотите делать».













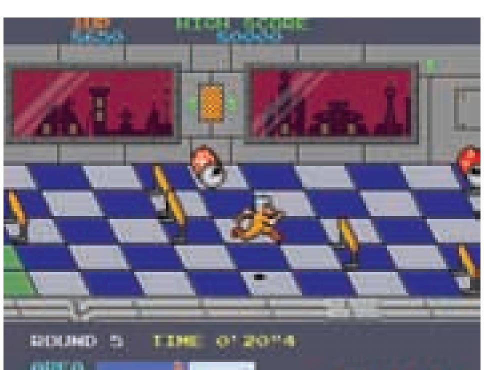
ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
action.sports
Платформы:
Arcade (ARC), NES/FC, Spectrum, C64, CPC
Разработчик:
Namco (ARC, FC)
Издатель:
Namco (ARC, FC)
Год выхода:
1985 (ARC), 1986 (FC)

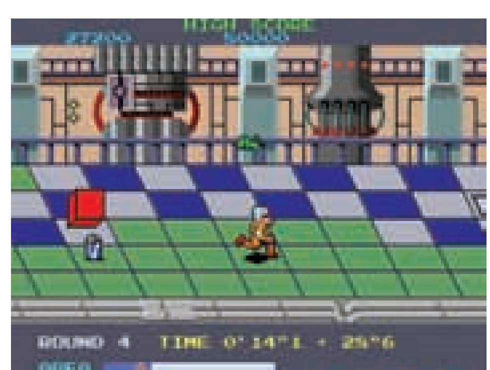
Metro-Cross

Metro-Cross – одна из тех игр, которые обеспечивают ваш организм фтором, кальцием* и дают хороший заряд китча 80-х на целый день** (* – наглая ложь; ** – чистая правда*).

Каждый из 32 (24 на компьютерах) уровней этой игры представляет собой трассу с препятствиями, которую нужно пробежать за отведенное время. Хазарды подобраны со вкусом (неважно, с хорошим или плохим): от вполне ожидаемых стипльчезовых барьеров и ям до шахмат и зеленых мышей – все будет мешать вашему человечку добежать до финишных ворот, хотя, как видите, он и так выбивается из сил. Самым оригинальным «стихийным бедствием», которое отчасти дало Metro-Cross определенный культовый статус, стали красные банки с колой. Они настолько необычны и, кроме того, так хорошо прорисованы, что надолго врежутся в память, даже если в остальном игра не придется вам по душе. А это вполне может случиться, учитывая, насколько сложной она становится уже уровня так с четвертого, несмотря на разбросанные по уровням бонусы и дополнительное время, которое вы можете получить, пробегая треки раньше срока.









Кстати, на просторах Сети не так давно всплыл сюжет телепередачи 80-х, рассказывающий о том, как разрабатывался Metro Cross, – редкая открытость для того времени! Сначала команда собралась, чтобы обсудить концепцию, потом художник стал набрасывать главного персонажа и даже нарисовал мангу с его участием. Дальше другой художник нарисовал спрайты на миллиметровой бумаге (видимо, чтобы разбить затем на тайлы) и при помощи графического планшета стилусом ввел его в компьютер. Затем музыкант сочинил тему на своем синтезаторе и показал ее дизайнеру, после чего запрограммировал аранжировку для игрового автомата. В конце программист вставил графику и музыку в свой код. Все – Беспалько теперь есть о чем писать в «Ретро»!



Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх



› Всех убью – один останусь

Кому из нас не доводилось хоть раз в жизни засиживаться за увлекательной игрой глубоко за полночь?



Дмитрий Злотницкий

Наверное, многим знакома следующая логика. Так, сейчас зачищу еще подземелье – вряд ли это займет больше двадцати минут, замочу очередного монстра, выполню квест – опыта за него как раз должно хватить на новый уровень. А там останется добежать до города, сдать квест, загнать торговцу лут, прикупить новый магический меч +5, и можно с чистой совестью идти отдыхать. И все бы славно, если бы такие же обещания не давались полдня назад, когда надо было идти обедать…

Да, порой игры затягивают не на шутку. И дело даже не столько в геймплее или ярком сюжете, сколько в присущем многим людям стремлении быть лучше всех остальных. Когда речь идет о компьютерных играх, это стремление плавно трансформируется в жажду стать первым рыцарем в королевстве, лучшим генералом в армии или самым эффективным бойцом в отряде. Особенно это актуально для любителей ролевых игр, в силу своей специфики дающих геймеру возможность превратить виртуальное альтер эго в супергероя, сравниться с которым сможет не каждый бог.

ДАБЫ ДОСТИГНУТЬ СВОЕЙ ЦЕЛИ, МАНЧКИНЫ ОБЫЧНО НЕ ОСТАНАВЛИВАЮТСЯ НИ ПЕРЕД ЧЕМ

Универсальный герой

Несмотря на сравнительную молодость, «Манчкин» уже стал самым финансово успешным проектом в истории Steve Jackson Games. Однако главной игрой в жизни Стива Джексона, которую моментально вспоминают, когда звучит его имя, все-таки остается Generic Universal Role Playing System, или сокращенно – GURPS. В этой игре всего четыре базовых характеристики – Сила, Ловкость, Интеллект и Здоровье. Вторичные характеристики, разнообразные навыки, особенности и недостатки героя зависят уже от конкретного мира, в котором будут разворачиваться события. Относительная простота и необычайная гибкость сделали систему GURPS одной из популярнейших в мире. Создавая Fallout, компания Interplay приобрела лицензию на использование этой системы, но из-за последующих разногласий с Steve Jackson Games разработчики отказались от своей задумки. Однако задействованную в игре систему SPECIAL можно смело назвать наследницей GURPS по духу и по механике.

Реиграбельность и долголетие многих игр основаны именно на этом – вспомним хотя бы серию Diablo: мало кто заканчивал играть, впервые одолев финального босса, ведь впереди ожидали новые уровни, очередные артефакты и бесконечные толпы монстров. А ради чего миллионы геймеров с упорством, достойным лучшего применения, собирают почетные, но лишенные всякой практической ценности ачивменты в играх на Xbox 360? Впрочем, впервые естественное желание стать самым сильным начало проникать в ряды геймеров задолго до наступления эры видеоигр…

Мне и того, и другого, и можно без хлеба

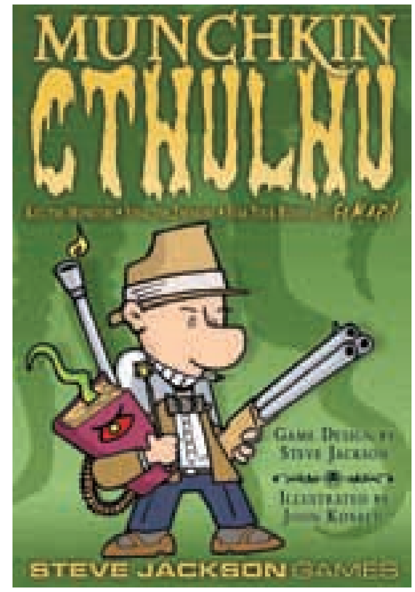
Первые настольные ролевые игры появились в середине 80-х годов прошлого века. Все началось с легендарной игры Dungeons & Dragons, и именно она в значительной степени установила традиции и каноны жанра. Поскольку прародителями Dungeons & Dragons были настольные варгеймы, не удивительно, что первая в мире ролевая игра была посвящена сражениям – не огромных армий, а отряда из нескольких героев против небольших групп каких-либо фэнтезийных созданий.

Не будет большим преувеличением сказать, что поначалу любители настольных игр только тем и занимались, что зачищали бесконечные подземелья от драконов, химер, троллей и более мелкой нечисти. Лишь со временем игроки сумели раскрыть весь потенциал жанра RPG. А ощущение себя в роли главного героя и возможность хотя бы на время перенестись в иной, выдуманный мир стали значить гораздо больше, чем количество убитых за игровую сессию противников. Впрочем, не для всех.

Всегда были и, наверное, будут игроки, которые получают удовольствие не от процесса, а от результата. Им важно, чтобы их герой был самым крутым в партии, чтобы ему доставались самые мощные магические шмотки, чтобы в бою он всегда играл первую скрипку. И плевать, если при этом разрушается образ персонажа – скажем, благородный паладин начинает требовать от только что спасенных им людей плату за труды (а то на новый меч не хватает!). Таких игроков стали называть манчкинами.

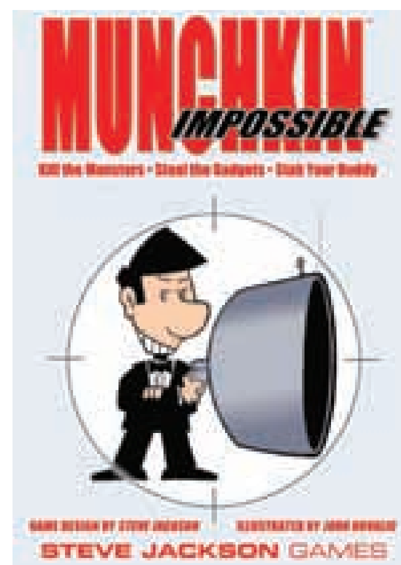
Когда именно впервые появился термин «манчкин» – доподлинно не установлено. Одни утверждают, что он происходит от названия расы надоедливых карликов из сказки «Волшебник из страны Оз». Другие считают, что манчкин образован от слова much – ведь эти игроки хотят для себя как можно больше всего: уровней, денег, поверженных врагов. Причем, дабы достигнуть своей цели, манчкины обычно не останавливаются ни перед чем. Надо слегка «смухлевать» с правилами – что может быть проще! Приходится подпортить другим игрокам удовольствие от игры – так они сами виноваты, нечего зевать. Необходимо втянуть товарищей в ненужную драку, чтобы заработать несколько дополнительных очков опыта, – что ж, цель оправдывает средства. И не важно, что ни один фэнтезийный мир не знает полуэльфа полудракона, больного вампиризмом и совмещающего навыки некроманта, паладина и монаха, – зато как круто звучит, а уж в бою такой персонаж будет и вовсе незаменимым.

В основном манчкинскими замашками отличаются молодые и неопытные игроки, которые просто не понимают, в чем состоит суть



Вверху: Страшнее манчкина может быть только сумасшедший манчкин, поклоняющийся Ктулху.

Снизу: Джеймс Бонд, Джейсон Борн и Солид Снейк могут паковать вещички и отправляться на отдых. Пришло время по-настоящему крутых агентов.



Внизу слева: Хорошо смеется тот, кто на смехе зарабатывает деньги.

Внизу справа: Теперь посмотрим, чье кун-фу круче!





Русский «Манчкин»

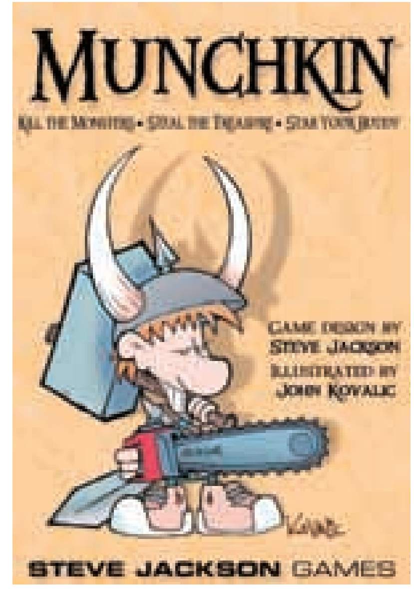
На просторы нашей необъятной родины «Манчкин» впервые вышел несколько лет назад, но серьезную популярность завоевал совсем недавно – в начале текущего года, когда игра была заново отредактирована и издана в лучшем качестве. Вскоре после этого вышли базовые наборы «Звездного Манчкина» и «Манчкин-Фу», причем с каждым разом качество карт становилось все лучше. Выпускает игры компания «СМАРТ», планомерно продвигающая на российский рынок разнообразные настольные игры, в том числе и созданные по мотивам таких вселенных, как Doom и Warcraft. Поэтому можно надеяться, что базовыми наборами дело не ограничится и в скором времени на великий и могучий будут переведены как дополнения к уже вышедшим играм, так и прочие самостоятельные проекты под брендом «Манчкин».



Слева: Кому нужна дурацкая магия-шмагия?

Справа: Надо ведь чем-то разделывать туши убитых чудовищ.

Внизу: Пришла пора сменить мечи на бластеры, а доспехи на скафандры – космос ждет.





ролевой игры, и потому следуют самым простым и примитивным путем, решая все проблемы с помощью грубой силы. Большинство игроков со временем избавляются от этой дурной привычки (или, по крайней мере, стараются держать себя в руках). Тем более что настольная RPG по определению – командная игра, и победить в ней в принципе невозможно. Но всегда немало было и тех, кто готов, без всяких сожалений, испортить игру товарищам, лишь бы его собственный герой стал еще чуточку круче.

Не удивительно, что манчкины превратились в постоянных персонажей ролевого фольклора и стали главными героями бесчисленных шуток и анекдотов – тем более смешных, что львиная доля их была основана на реальных событиях.

Богаче, хитрее, смешнее

И вот однажды приколоться над манчкинами решили и сами разработчики настольных игр. Два весьма маститых геймдизайнера – Джеймс Десборо и Стив Мортимер написали юмористическое руководство для манчкинов, которое называлось The Munchkin's Guide to Powergaming. Оно содержало полезные советы на все случаи напряженной манчкинской жизни. Как обхитрить Мастера, заставив его расщедриться на крутые шмотки и вагон опыта? Как искать и находить полезные баги в правилах? Что поможет отодвинуть на второй план остальных игроков? Без каких заклинаний и оружия не выйдет на улицу ни один уважающий себя манчкин? Как стать полубогом, повелителем галактической империи или самым сильным на земле супергероем?

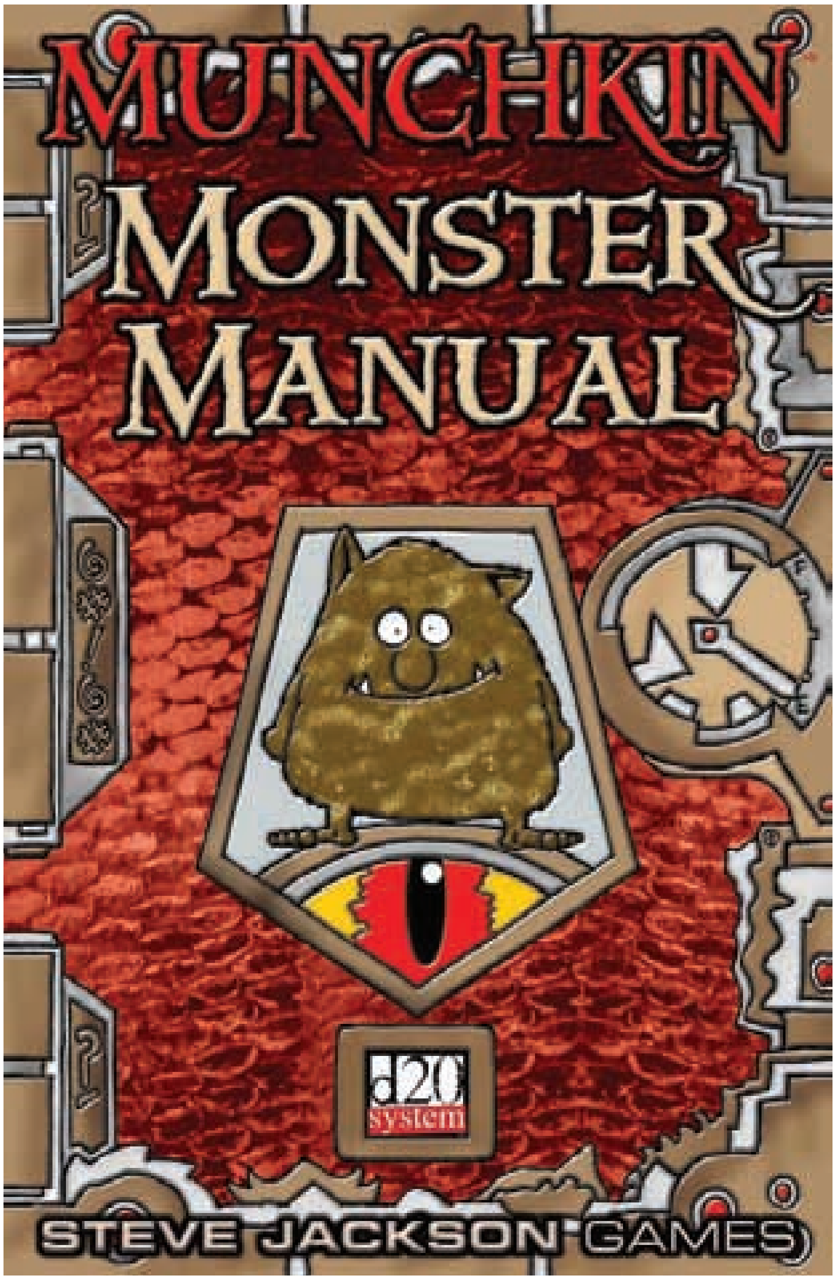
На все эти вопросы с юмором отвечают авторы The Munchkin's Guide to Powergaming. А заодно подробно наставляют юного героя, как бороться со всеми мыслимыми противниками и самым опасным из них – Мастером. К сожалению, доподлинно неизвестно, воспользовался ли кто-то рекомендациями авторов всерьез, но то, что над книгой от души смеялись сотни любителей ролевых игр и она пользовалась бешеной популярностью; – факт.

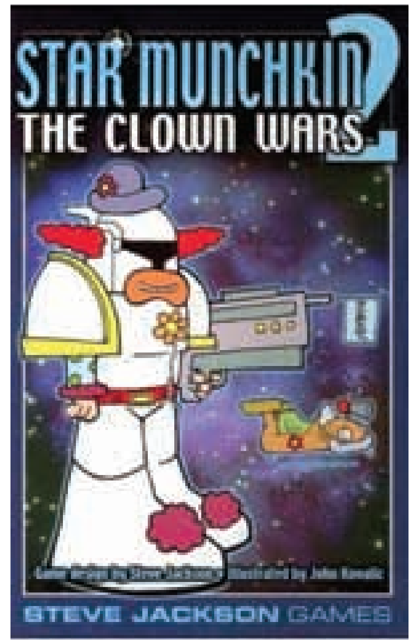
Выпустила книгу компания Steve Jackson Games – настоящая легенда индустрии настольных игр, о которой мы просто обязаны рассказать чуть подробнее. Она была основана в 1980 году молодым геймдизайнером Стивом Джексоном – тогда на волне популярности Dungeons & Dragons появились десятки контор, которые стремились подзаработать на стремительно развивающейся индустрии настольных игр. Однако Steve Jackson Games ярко выделялась на фоне многочисленных конкурентов. Если остальные занимались повторением пройденного и выпускали однообразную продукцию по принципу «пипл хавает», то Стив Джексон со товарищи старались преподнести сюрприз, удивить, сказать новое слово в жанре. Таким новым словом стала ролевая система GURPS. До того RPG были строго привязаны, как минимум, к жанру (Dungeons & Dragons было невозможно представить в отрыве от фэнтези), а зачастую и к конкретному миру. А правила GURPS при минимальной доработке адаптируются к любому миру – фэнтезийному, фантастичному и даже нашему с вами, да к тому же эта игра более реалистична, чем правившие бал «классовые» системы. Именно такой подход обеспечил игре и компании-создателю завидное долголетие, тогда как даже названия большинства конкурентов, не говоря уж об их проектах, давно забыты игровой общественностью.

Насмешка над манчкинами оказалась такой удачной, что за дальнейшее развитие идеи взялся лично Стив Джексон. Заручившись помощью известного на Западе карикатуриста и иллюстратора Джона Ковалича, Стив засел за разработку новой карточной игры и в начале нового тысячелетия представил широкой общественности проект под названием «Манчкин». В отличие от Magic: The Gathering «Манчкин» – не коллекционная игра, и нет никакой необходимости каждый год покупать новые наборы. Все, что нужно для игры, есть в базовом комплекте.

Правила игры примитивны, как цели манчкина. Сначала все игроки – простые люди первого уровня без всяких особых способностей, но это несложно исправить с помощью двух колод. Первая символизирует двери – каждый ход игроки по очереди берут одну из карт и на собственной шкуре испытывают все, что может таиться за дверями в заброшенных подземельях и старых замках. Тут ждут и чудовища от «Обдолбанного голема» до «Калечного гоблина», и страшные проклятия (вплоть до смены пола!), и неожиданные магические эффекты.

Разумеется, основное занятие манчкина– это шинкование в салат разнообразных монстров, а побеждать их совсем нетрудно. Достаточно, чтобы ваш уровень вместе со всеми бонусами от расы, класса, шмоток и магии превосходил уровень очередного чудовища. Если же придется столкнуться с кем-нибудь вроде «Плутониевого Дракона», а вы все еще начинающий салага, то можно просить помощи у других игроков, пытаться сбежать или испытать на себе все последствия драконьего гнева.





Справа: «Звездные войны» стали одной из главных мишеней шуток Стива Джексона в «Звездном Манчкине».

Слева: Врага надо знать в лицо.

В «МАНЧКИНЕ» ВЫИГРЫВАЕТ ТОТ, КТО ПЕРВЫМ ДОСТИГНЕТ ДЕСЯТОГО УРОВНЯ



Слева: Для манчкина нет предела совершенству.

Впрочем, со временем вам будет не страшен и он, ведь в «Манчкине» вполне можно стать наполовину эльфом, наполовину гномом, со способностями вора и клирика одновременно, с ног до головы увешанным артефактами… А если понадобится, то можно сменить прямо по ходу игры и класс, и расу – о такой лафе прежде манчкины могли только мечтать. Тем более что новый уровень игрок получает за каждого убитого монстра!

Второй вид карт – сокровища. Манчкин получает их за расправу над монстрами и тут же напяливает на себя, чтобы в следующем бою быть еще сильнее. Шмотки, естественно, магические и добавляют герою всякие полезные умения с говорящими за себя названиями типа «Колготки великой силы» или «Башмаки могучего пенделя». Кстати, никто не мешает продать ненужное сокровище и получить уровень за деньги!

Результат, которого надо достигнуть в «Манчкине» ради победы, должен греть душу любого настоящего охотника за опытом – выигрывает тот, кто первым достигнет десятого уровня. К счастью, игрокам, стремящимся к этой вершине, никто не запрещает вовсю толкаться локтями и мешать товарищам. Скорее, наоборот, – игра просто провоцирует делать подлянки соперникам. Скажем, столкнулся ваш приятель с монстром первого уровня, «Травой в горшке», и уже приготовился записать в свой актив очередной уровень и хапнуть новое сокровище, но не тут-то было… Сосед слева удружил ему мощным проклятием, а вы с помощью «Зелья идиотской храбрости» увеличили уровень беззащитного кустика, который внезапно превратился в серьезного противника для начинающего манчкина. И это только один пример – никто не мешает объединяться против вырвавшегося вперед соперника, шантажировать других игроков и торговаться с ними, предлагая свою помощь за долю в дележе сокровищ.

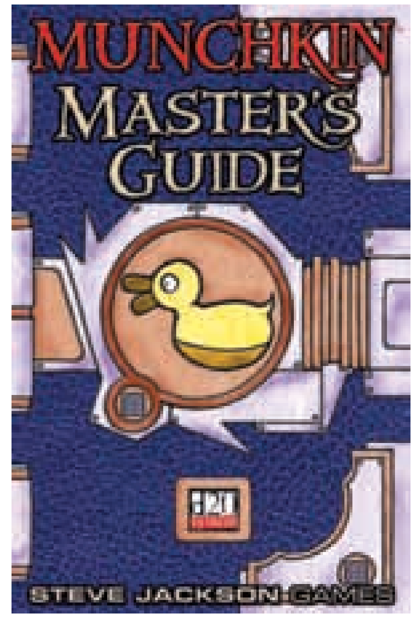
«Манчкин» отличается от остальных интеллектуальных карточных игр практически так же, как Wii от PlayStation 3: он чрезвычайно дружелюбен и способен доставить море удовольствия даже тем, кто никогда раньше не сталкивался с этим видом развлечений. На усвоение правил уходит минут десять, а потом минут тридцать-сорок смеха и приколов вам гарантированы – нужна лишь компания из трех-пяти человек с чувством юмора. Что еще больше роднит «Манчкин» с Wii, его поклонниками зачастую становятся люди, которым и в голову бы не пришло

Манчкины среди нас

Компьютерные игры в еще большей степени, нежели настольные, провоцируют геймера, увлекающегося жанром RPG, сосредоточить свое внимание не на сюжете и вживании в роль, а на «технической стороне вопроса». Более того, многие разработчики намеренно провоцируют игрока на «выбивание» из несчастных виртуальных монстров как можно большего количества денег, шмоток и опыта. Серия Diablo и ее разнообразные клоны отчасти из-за этого пользуются популярностью. Да и во многих MMORPG правят бал бесконечные сражения ради очередного уровня, а об отыгрыше роли почти никто из геймеров не задумывается. И даже лучшие RPG, такие как Fallout 2 и Baldur's Gate 2, открывают немалый простор перед манчкинами, для которых погоня за опытом важнее всего. К сожалению, в компьютерных ролевых играх нет Мастера, направляющего их течение в нужное русло и делающего акцент на истории, а не на процессе прокачки.



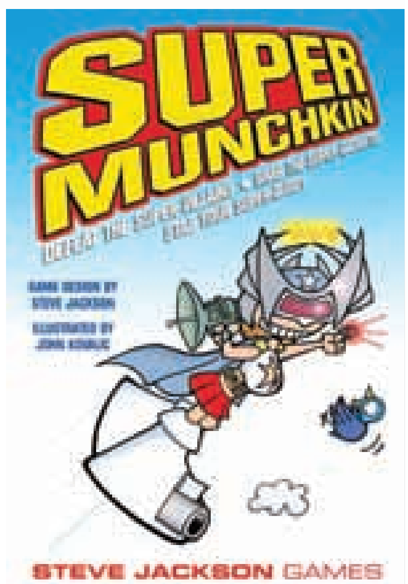
ВСЕГО ЗА ПАРУ ЛЕТ «МАНЧКИН» ПРЕВРАТИЛСЯ ИЗ ЧИСТО ЮМОРИСТИЧЕСКОГО ПРОЕКТА В ОДИН ИЗ САМЫХ УСПЕШНЫХ БРЕНДОВ ИНДУСТРИИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР



Справа: Мастер наносит ответный удар.

Внизу: Завоевание «Манчкином» мира настольных игр продолжается.?





играть в серьезные настольные игры вроде вышеупомянутых Dungeons & Dragons и Magic: The Gathering. Кто не поймет ролевых приколов, наверняка проникнется геймплеем, ставшим квинтэссенцией жизненной позиции «сделал гадость – сердцу радость», а она близка очень многим.

Манчкин на все руки

Невероятный успех «Манчкина» оказался сюрпризом для всех, в том числе и для его создателей. Они-то решили пошутить и вдруг обнаружили, что у них в руках оказалась курица, способная нести золотые яйца в промышленных объемах (странно, что такой монстр еще не появился в игре). Стив Джексон не был бы самим собой, упусти он успех, который сам шел ему навстречу.

Поначалу компания Steve Jackson Games стала действовать в лучших традициях создателей Dungeons & Dragons. То есть на радостных поклонников игры посыпался целый ворох дополнительных наборов с новыми дверями и сокровищами, расами и классами, верховыми животными и магическими порталами. На данный момент в классическом «Манчкине» вышло уже более полутысячи карт, а, учитывая дополнительные «Эпические» правила (по которым для победы нужно добраться аж до двадцатого уровня), игра может длиться часами. Под конец у вас просто не хватит сил смеяться.

Впрочем, кому, как ни Стиву Джексону, знать, что ролевые игры не ограничиваются одним только жанром фэнтези. И удачливый геймдизайнер решил: никто не должен уйти обиженным; довольный клиент – щедрый клиент. Вы любите научную фантастику, «Звездные войны» и «Звездный путь» – вот вам «Звездный Манчкин» и его дополнение «Войны клоунов». Обожаете аниме, древние единоборства, самураев и все, что связано с Востоком, значит, вам наверняка полюбится «Манчкин-Фу». Предпочитаете мистику и романы о вампирах, тогда Munchkin Bites – то, что доктор прописал. Не можете заснуть, не прочитав на ночь пару тройку рассказов-ужасов в стиле Говарда Лавкрафта, безусловно, Munchkin Cthulhu – ваш выбор. Не забыты, разумеется, и поклонники комиксов, шпионских боевиков, вестернов и пиратской романтики – все эти популярные сюжеты стали основой для самостоятельных карточных игр, высмеивающих все клише и штампы соответствующего жанра. Судя по всему, Стив Джексон не остановится до тех пор, пока «Манчкин» не станет такой же всеохватывающей игрой, как GURPS.

Кстати, ничто не мешает перемешать карты из разных «Манчкинов» и начать истреблять популяцию фэнтезийных драконов с помощью Лазеров-Шмазеров или попробовать себя в роли эльфа-самурая, подрабатывающего охотой на вампиров.

Всего за пару лет «Манчкин» превратился из чисто юмористического проекта в один из самых успешных брендов индустрии настольных игр, и было бы просто глупо ограничивать его рамками карточных игр. Так рассудили и сотрудники Steve Jackson Games, после чего принялись за разработку новых смешных игр.

Первой ласточкой стал томик Munchkin Player's Handbook – пародия на базовую книгу правил Dungeons & Dragons. Естественно, Стив Джексон от души посмеялся над всеми клише знаменитой RPG, а Ковалич нарисовал еще несколько десятков уморительных иллюстраций. Впрочем, Munchkin Player's Handbook – это не только юмористическое издание, но и сборник правил вполне самостоятельной настольной RPG, основанной на системе d20. Хотя серьезно играть по этим правилам не выйдет, а вот создать веселое приключение в стиле романов Терри Пратчетта – вполне возможно.

Чтобы уровнять шансы в бесконечном противостоянии манчкинов и Мастеров, вскоре вышла книга Munchkin Master's Guide, рассказывающая, как бороться с особо ретивыми игроками. Обидные ловушки, безжалостные способы убийства героев, бесчестные домашние правила – все необходимое, чтобы превратить жизнь игроков в сущий ад. А дополняет набор юмористический бестиарий Munchkin Monster Manual, в котором можно прочитать о таких страшных монстрах, как текущий нос, гигантский желатиновый октаэдр и большой злой цыпленок.

И уже не за горами релиз Munchkin Quest – настольной игры на стыке RPG и карточной игры. Так что скучать не придется. Только упаси вас «Кальмадзилла» относиться к этим играм серьезно – они созданы для того, чтоб над игровым столом ни на секунду не затихал смех. В конце концов, вопрос не в том – манчкин вы или нет, а в том, в какой степени вы манчкин. **СИ**

НА ДАННЫЙ МОМЕНТ В КЛАССИЧЕСКОМ «МАНЧКИНЕ» ВЫШЛО УЖЕ БОЛЕЕ ПОЛУТЫСЯЧИ КАРТ

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ МОНСТР

Как известно, персональный компьютер — далеко не самая популярная игровая платформа. Если вы не поклонник стратегий и MMORPG, то, скорее всего, давно уже приобрели Xbox 360, Nintendo Wii или, скажем, PlayStation 3, как это сделали по-настоящему увлеченные геймеры во всем цивилизованном мире. Тем не менее, попытки производителей консолей добавить своим детищам мультимедийных функций пока нельзя назвать полностью успешными. Даже не самый продвинутый ПК всегда даст им сто очков форы. В этом смысле наиболее удобный выход – приобрести необходимые консоли и HD-телевизор для игр и мощный мультимедийный ноутбук для всего остального. Отличный пример последнего – машина Asus M70Sa.

Это решение интересно тем, что объединяет в себе все функции и технологии, которые могут понадобиться обычному человеку от ПК, и скрывает еще и несколько сюрпризов. В частности, ноутбук снабжен BR-приводом и настоящей FullHD-матрицей (вернее, разрешение еще больше – 1920x1200), а также системой воспроизведения звука Dolby Home Theater через весьма качественные для портативного устройства динамики Altec Lansing. При желании можно установить два винчестера по 500 Гбайт, получив в сумме терабайт дискового пространства. Естественно, не обходится ноутбук и без HDMI-порта, с помощью которого можно получать и воспроизводить сигнал (видео и аудио) от внешних источников , а также транслировать свой куда-нибудь еще.

Конечно, на Asus M70Sa можно играть, если вдруг приспичит прокачаться в Granado Espada до 120 уровня. Благо, видеокарта позволяет запускать большинство современных игр (кроме тех, которые были специально созданы, чтобы тормозить даже самые мощные машины, – ну, как Crysis). Или, например, работать, если в офисе стало грустно и душно и захотелось уехать домой пораньше. Но все же основное его предназначение – кочевать, в зависимости от времени суток, между компьютерным столом, диваном и кроватью, развлекая владельца бесконечной библиотекой музыки и фильмов. А если приобретена модель с TV-тюнером, то еще и потоком развлекательного контента из телевизора.



Коробка с Asus M70Sa у меня появилась, когда бабье лето внезапно сменилось холодными дождями и желание куда-либо выходить из дома мгновенно испарилось. Впрочем, не хочется – и не нужно. В конце концов, не зря же столько говорят о виртуальном пространстве, в котором прекрасно можно жить (если знать адреса сайтов, с которых привозят вкусную пиццу, и еще уметь варить глинтвейн). Самый лучший способ ничегонеделанья дома – валяться в кровати с ноутбуком (под него лучше подложить журнал «Страна Игр», чтобы на одеяле не перегревался). Если времени много — проще всего порыться в домашней DVD-библиотеке и поставить какой-нибудь хороший фильм. Так как хорошей компании нет, тащиться в гостиную, к телевизору, пиву и чипсам смысла нет. Проще устроить маленький персональный рай на месте.

Мне почему-то стукнуло в голову включить «Спиди-гонщика». В кинотеатр я в свое время не сходил, а диск купил. И тут, наконец, время нашлось. Это просто праздник какой-то – смотрится на одном дыхании. Можно много разного написать на тему, почему это так. Например, это такой гимн гикам, которые сумели самоорганизоваться и обеспечить себе (в том числе и финансово) маленький красивый персональный рай с блинчиками, для обитателей которого окружающий мир не имеет никакого значения. Это практически как если играть с утра до вечера на PlayStation 3 в Soul Calibur IV, и все. Ну, иногда еще целоваться под цветущей сакурой с такой же сумасшедшей. И еще вкусно есть, и чувствовать, что вокруг – люди, которые тебя любят и разделяют твое увлечение. И все.

Если вы смотрели фильм, то знаете (а если нет – не сидите на месте, вперед), что цветовая гамма в нем совершенно сумасшедшая. То ли мир глазами ребенка, то ли просто видеоряд с задранными параметрами saturation. Экран ноутбука (стеклянная матрица с технологиями Color Shine & Splendid) с испытанием справился – все смотрелось очень естественно. DVD-плеер, разумеется, по-умному растянул картинку на все мое высокое разрешение — получилось прекрасно. Отлично справились со звуком и колонки.

Как известно, обычно в ноутбуки ставят самые страшные пищалки, какие только существуют в природе. К счастью, в последнее время звуку стали уделять внимание, и установленная в Asus M70Sr пятиканальная аудиосистема (взаправдашний сабвуфер можно обнаружить на днище) с передачей атмосферы настоящих гонок справилась на крепкую пятерку. Конечно, со стационарными монстрами с навороченными колонками (и стоимостью с хороший автомобиль) не сравнится, но это и не требуется.

Впрочем, настоящее киноиспытание было впереди. Давным-давно мне подарили специальное издание Spider-man 3 на двух дисках формата Blu-ray. По сценарию, я должен был смотреть их на приставке PlayStation 3, но ее я так в итоге и не собрался приобрести, так что ноутбук весьма пригодился. Диски совершенно чудесные – там можно, например, включить венгерскую озвучку и испандские субтитры. Очень удобно пересматривать фильм по пятому разу. И, что бы там ни говорили пуристы, любые видеодиски (что DVD, что Blu-ray) удобнее просматривать именно на компьютере – просто больше возможностей по навигации и интерфейс удобнее. На Blu-ray разрешение уже Full HD и растягивать ничего не пришлось.

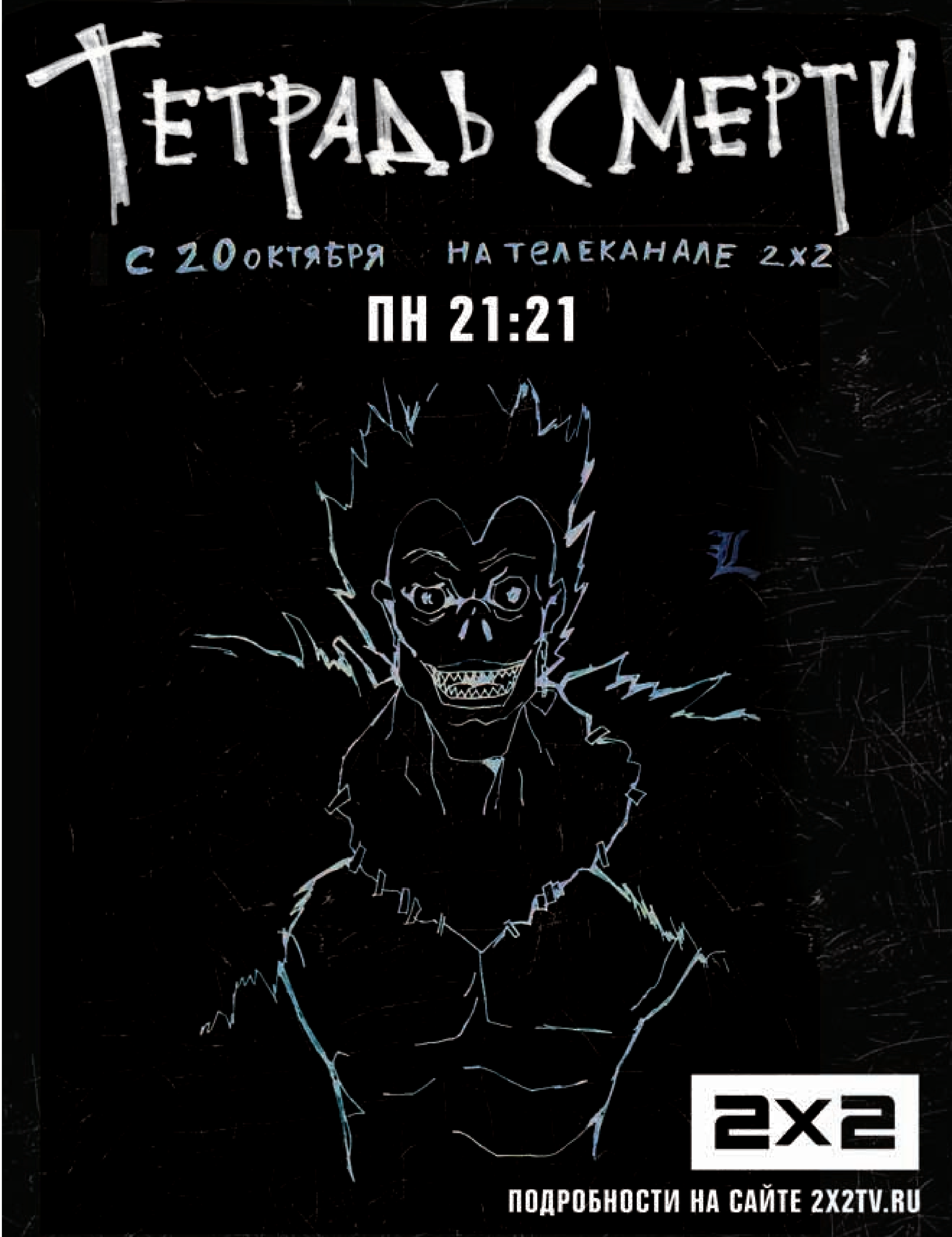
Закончились проверка картинки тем, что я притащил в спальню Xbox 360 с Soul Calibur IV и подключил приставку к HDMI-входу. На самом деле, в 2000-2006 годах (то бишь, до появления nextgen-консолей) я только так и играл (разве что вход был обычный, S-Video, а компьютер – стационарный),

САМЫЙ ЛУЧШИЙ СПОСОБ НИЧЕГОНЕДЕЛАНЬЯ ДОМА – ВАЛЯТЬСЯ В КРОВАТИ С НОУТБУКОМ, СМОТРЕТЬ ФИЛЬМЫ, СЛУШАТЬ МУЗЫКУ И СИДЕТЬ В СЕТИ



подключаясь к телевизору только в крайнем случае. Причина проста – удобно иметь в одном месте все, что имеет отношение к компьютерной технике. Но тогда связка консоль плюс видеовход работала не очень – в динамичных сценах был иногда сильно заметен интерлейс. В наши дни, да еще и с HDMI, ничего такого нет и в помине.
Да, о технике. Сколько ноутбуков я уже видел, но почему-то до этого не рассказывал о такой штуке, как система распознавания отпечатков пальцев. В ноутбуке ASUS M70Sa она тоже есть. Главная идея здесь – то, что отпечаток пальца можно использовать вместо пароля (как основного, на вход в систему, так и любых других). Так как эта модель не предназначена для того, чтобы ее таскали в офис или общественные места, большого смысла разводить секретность нет, но вдруг соберетесь показать пару фильмов друзьям. Дома же… ну, дома можно прятать пароль от ЖЖ, если не хотите, чтобы любимая женщина читала все подзамочные записи. Иногда очень полезная штука.
Впрочем, о ЖЖ как раз я уже рассказывал, поэтому пару слов об играх. В принципе, идеальная игра для вялого расслабления на кровати с ноутбуком на коленях – это King's Bounty. Там и большой размер экрана востребован (стратегия, как-никак), и цвета хорошие нужны, и даже музыка хорошая – не грех и громкость побольше сделать. Видеокарта ATI Mobility Radeon HD3650 с 1024 Мбайт памяти на борту гарантирует, что тормозить ничего не будет. Впрочем, King's Bounty кому-то может показаться устаревшей игрой, поэтому я еще и запустил прекрасную игру «Xenus 2: Белое золото». В открытую продажу она поступит только в ноябре и, наверное, является одним из пяти самых ожидаемых эксклюзивов для PC в этом году. В нашей версии, увы, отсутствовала музыка и кое-что еще (не финальная все же), но побегать по Южной Америке удалось без проблем, со взрывами, выстрелами и падающими пальмами тоже все было в порядке.
По ходу дела я догадался и зачем ноутбуку терабайт дискового пространства. По задумке, его можно легко забить, оцифровывая принятые TV-тюнером передачи. Десять лет назад я записывал так «Вавилон-5», сейчас проверил систему на Great Teacher Onizuka с телеканала «2х2». Впрочем, еще проще можно было поступить, запустив Fraps и любую игру. Даже боюсь себе представить, сколько места займет полное прохождение, скажем, Devil May Cry 4. Зато потом можно нарезать прекрасный видеоклип и показать редактору диска «Страны Игр» – вдруг сочтет достойным выкладки. Что касается музыки, то специалисты ASUS посчитали, что на терабайт должно влезть около 25 тыс. песен. Я позволил себе слегка усомниться в этой цифре, но затем увидел сноску – оказывается, речь шла о несжатом аудио. Действительно, если использовать привычный всем формат MP3, можно уместить и все 250 тыс. Интересно, наберется ли вообще столько мелодий в iTunes Store?
Честно говоря, диву даешься, сколько разных вариантов ноутбуков сейчас есть на рынке. Такое ощущение, что скоро под каждого потенциального покупателя будет придумана собственная уникальная модель. ASUS M70Sa в данном случае отлично подойдет тем, кому нужна Вещь с большой буквы, – универсальный домашний агрегат, заменяющий все, кроме, пожалуй, утюга, и отлично дополняющий набор современных игровых консолей. Да, и не забудьте, что кино на его 17-дюймовом экране можно смотреть и вдвоем, плечом к плечу. Рекомендуем.

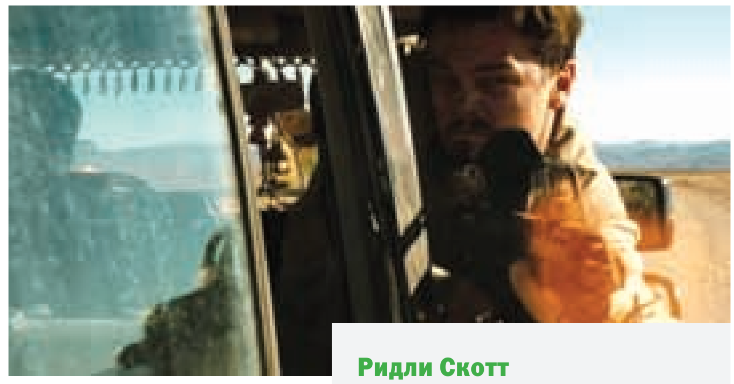



Тетрадь смерти
с 20 октября на телеканале 2x2
ПН 21:21
2x2
ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ 2X2TV.RU

Widescreen

Хорошие фильмы на экранах кинотеатров







ИНФОРМАЦИЯ

В кинотеатрах России с 23 октября

Жанр:
драма/триллер
Оригинальное название:
Body of Lies
Режиссер:
Ридли Скотт
В ролях:
Леонардо Ди Каприо, Рассел Кроу, Марк Стронг, Кэрис Ван Хаутен
Производство:
США
Продолжительность:
не объявлена

Совокупность лжи

Заросший щетиной, совершенно озверевший Ди Каприо, безумно похожий на моджахеда, пинает в грудь обрюзгшего, постаревшего Рассела Кроу, который напоминает скорее обитателя дома престарелых, чем бравого генерала Максимуса. А рядом с камерой, снимающей эту сцену, сидит Ридли Скотт и довольно усмехается – данным эпизодом половину своего хитрого плана он выполнил.

Ведь для того чтобы привлечь зрителя, его нужно шокировать, удивить, рассмешить, в конце концов. Скотту удается делать все это почти одновременно, а секрет успеха прост. Нетипичные амплуа ведущих актеров, тугая пружина сюжета, пару раз кардинально меняющая расстановку сил, и, само собой, великолепная работа режиссера, операторов, монтажеров и прочих создателей картины. В «Совокупности лжи» Скотт все перечисленные пункты выполнил «на отлично».

Наблюдать за тем, как наконец-то оформился процесс смены имиджа у обоих главных актеров – Леонардо Ди Каприо и Рассела Кроу, – одно удовольствие. Один превращается из сахарного мальчика в одного из самых брутальных героев Голливуда. Второй постепенно склоняется к психологическим драмам, теряя по дороге весь свой звериный драйв, с которым он в реальной жизни мутузил папарацци. И это совсем неплохо, просто непривычно тем, для кого Лео – это «Титаник», а Кроу – это «Гладиатор». С другой стороны, стоило ли ждать от человека, снявшего «Солдат Джейн» и «Чужого», меньших сюрпризов?

Впрочем, сюрпризы на этом не заканчиваются. Скотт и сам меняется. На этот раз он соревнуется с собственным братом. То ли за счет эффекта неожиданности, то ли за счет врожденного таланта, но выглядит он весьма уверенно. Невероятно динамичное, пронизанное совершенно неспортивной злостью действо, развернувшееся вокруг банального, в общем-то, шпионского сюжета. Вся эта мышиная возня двойных, тройных и т.д. агентов была бы совсем не интересна, если бы не манера съемки и монтажа, будто бы ускоряющая даже самое статичное действие. Да и обычного экшна в «Совокупности лжи» предостаточно – в перестрелках и взрывах Ридли знает толк как никто другой. В общем, зрителя ждет весьма занимательная дуэль между двумя высококлассными актерами: как по сценарию, так и в реальной жизни. Это как соперничество за звание лучшего актера, по крайней мере, в этом конкретном фильме. Ридли Скотт ничего не делает просто так, и выкладываться Лео и Рассел будут по полной. Зрителю от этого одна радость.



Ридли Скотт



Прошлые работы: «Гангстер», «Как трусливый Роберт Форд убил Джесси Джеймса», «Гладиатор», «Солдат Джейн», «Чужие», «Тельма и Луиза», «Бегущий по лезвию бритвы»

Родился 30 ноября 1937 года в Великобритании, точное место рождения неизвестно. Окончил художественный колледж Вест-Хартлпул и Королевский колледж искусств по классу живописи и кино. Работал художником-постановщиком на Би-Би-Си, там же начал режиссерскую карьеру. В 1967 году Ридли ушел из Би-Би-Си и основал собственную продюсерскую компанию RSA (Ridley Scott Associates), но до 1977 г. работал только с телевидением. В 1977 году впервые выступил в качестве режиссера, поставив кинокартину «Дуэлянты», получившую специальный приз Каннского кинофестиваля. Затем последовал научно-фантастический триллер «Чужой», сделавший звездами Сигурни Уивер и самого Ридли. «Бегущий по лезвию бритвы» с Харрисоном Фордом стал продюсерским дебютом Скотта и его третьей режиссерской работой – он тоже превратился в культовую картину. Вообще, практически все фильмы Ридли Скотта в той или иной мере знамениты. В 1990-е годы он создал такие картины, как «Тельма и Луиза», «1492: Завоевание рая», «Белый шквал» и «Солдат Джейн». В 1995 году Ридли Скотт вместе со своим братом Тони приобрел лондонскую киностудию Shepperton Studios для их общей компании Scott Free Productions.



ТЕКСТ
Роман Романов

Макс Пейн



ИНФОРМАЦИЯ

В кинотеатрах России с 23 октября

Жанр:
боевик/триллер/драма
Оригинальное название:
Max Payne
Режиссер:
Джон Мур
В ролях:
Марк Уолберг, Мила Кунис, Бо Бриджес, Лудакрис
Производство:
США
Продолжительность:
125 минут

Эта игра будто бы с самого начала создавалась в расчете на экранизацию. Слишком уж кинематографично все сделано – сюжет, герои и эффекты. Немудрено, что, несмотря на совершено неизвестную компанию-разработчика, игра «Макс Пейн» завоевала огромнейшую армию фанатов, которые теперь потирают ладошки в предвкушении грядущего праздника вкуса. С фанатами все ясно – и у Пэрис Хилтон тоже есть поклонники, которые ждут ее фильмов. Но у «Макса Пейна», в отличие от «Блондинки в шоколаде», есть что предложить и обычному зрителю. И список предложенного не исчерпывается навороченными спецэффектами и в высшей мере замечательной физиономией Марка Уолберга.

Во-первых, как уже говорилось выше, у этой игры был на редкость проработанный сюжет. Его сделали настолько хорошо, что для киноадаптации можно было бы не менять ни одной реплики, оставить все так же, как в игре. Однако сценаристы навертели всяческих сюрпризов. И к классической «нуарной» истории про мстящего за семью полицейского, выдержанную в строгой реалистичной манере (разве что количество врагов, которых кладет Пейн по дороге к истине, слегка преувеличено), добавляются ожившие галлюцинации в виде людей с черными крыльями, летающими за окном. И это один из наиболее мелких сюрпризов готовящейся экранизации.

Впрочем, у этого проекта могут оказаться и слабые стороны. Вполне вероятно, что настоящий Макс Пейн со своим тяжеловесным юмором, с каменной физиономией заправского обитателя фильмов в стиле «нуар», окажется погребен под тоннами мишуры и глянцевого блеска. Особенно с учетом того, что в игре было несколько крайне выигрышных фишек, которые на большом экране смотрелись бы просто великолепно. Замедление времени, например. Правда, его уже использовали в «Матрице», но в «Максе Пейне» оно выходит на новый уровень и является чуть ли не формообразующим. Или, например, его психоделические сны-флешбэки, или комиксные вставки, или… Вариантов – огромное количество. С другой стороны, совсем испортить «Макса Пейна» до такого предела, за которым следует только выпуск фильма сразу на DVD, невозможно. Минимум выйдет хорошая глянцевая помесь боевика и драмы, максимум – возрождение «нуара», прекрасная психологическая драма или философский, психоделический триллер. В юбом случае, этот фильм стоит того, чтобы его ждать, а игра – того, чтобы пройти ее в преддверии экранизации.

Кристофер Нолан со своим сверхуспешным «Темным рыцарем» создал новый тренд в деле экранизации комиксов. **Кассовые сборы второй части саги про Человека Летучую мышь так понравились студии Warner, что она заявила о том, что новый фильм о Супермене будет снят в подобном мрачном и реалистичном стиле. Однако на студию тут же посыпались тонны упреков со стороны, как ни странно, авторов комиксов про Супермена. Суть их претензий сводится к тому, что нельзя превращать пришельца с планеты Криптон в еще одного Бэтмена, несмотря на невероятные суммы денег, заработанные последним. В принципе, претензии художников не смогут послужить серьезной преградой для студии, однако Warner до сих пор колеблется с определением новой стратегии развития франчайза.**



Создатель культового мультсериала для детей с невысоким уровнем IQ «Бивис и Батт-Хед» Майкл Джадж решил попробовать себя в большом кино. **Как ни странно, ему удалось заключить контракт со студией Miramax и получить в свое распоряжение Бена Аффлека (который, правда, два года не появлялся на большом экране), Милу Кунис и Джейсона Бейтмана. Сюжет будущего фильма вертится вокруг адвоката, специализирующегося на несчастных случаях, в исполнении Аффлека, и владельца магазина цветочных вытяжек, окончательно заеденного бытом. Непонятно, что захватывающего можно вытянуть из такой истории, но это, по крайней мере, будет интеллектуальней и занимательней, чем предыдущее творение режиссера.**

Марк Уолберг



Прошлые работы: «Явление», «Хозяева ночи», «Стрелок», «Отступники»

Марк Роберт Майкл Уолберг родился 5 июня 1971 года в Дорчестере, пригороде Бостона. Был младшим из девяти детей, родители развелись в 1982 году. Марк получил католическое воспитание и посещал среднюю школу, однако бросил учёбу. Имел серьезные проблемы с законом (около 25 приводов в полицию), употреблял наркотики. В 16 лет избил двух вьетнамцев и был приговорен к двум годам тюрьмы, но вышел оттуда через 45 дней.
Серьезно занимался музыкой. Сначала играл в группе старшего брата Донни, участника культовой поп-группы начала 1990-х New Kids on the Block. Потом организовывает свою хип-хоп группу, с которой добирается до первого места в Billboard Hot 100.
В 1993 году состоялся его теледебют в телефильме «Замена». Уже через год он снимается в «Человеке эпохи Возрождения» с Дэнни ДеВито. Потом следуют культовые «Дневники баскетболиста». Признание критиков пришло к актеру после «Ночей в стиле буги». Затем были успешные «Три короля», «Идеальный шторм» и «Ограбление по-итальянски». Самым кассовым фильмом Уолберга стала «Планета обезьян».





Чак Паланик имеет все возможности стать самым экранизируемым писателем. Не успело выйти в прокат его «Удушье», как стали поступать сведения о готовящейся экранизации другой знаковой книги писателя – «Колыбельная». Впрочем, этой книгой уже интересовался некоторое время назад сам Дэвид Финчер, но по причине того, что для экранизации роман пришлось бы «слишком упростить», отказался. Теперь же за перенесение на экран истории о колыбельной, слова которой убивают людей, возьмется малоизвестный шведский режиссер Рольф Йохансон. Скорее всего, фильм окажется типичным для фестиваля Sundance малобюджетным проектом, каким стало «Удушье», выходящее в прокат в начале 2009 года.

Джеймс МакЭвой решил отдохнуть от супергеройской деятельности а-ля «Особо опасен» и в своем следующем фильме будет играть садового гнома. Точнее, это будет не фильм, а CGI-анимационная лента по мотивам знаменитого творения Уильяма Шекспира «Ромео и Джульетта». Мультфильм, в который Джеймса пригласили для озвучки главного героя, будет называться просто и незатейливо – «Гномео и Джульетта». И рассказываться в нем будет о любви двух гномов с соседних садовых участков. В данный момент на участие в проекте подписаны МакЭвой и Эмили Блант, пришедшая на смену выбывшей из проекта Кейт Уинслет. Музыкальное сопровождение будет состоять из старых хитов и новых песен Элтона Джона, а режиссировать все это поручили создателю «Шрэка 2» Келли Асбари. Сейчас проект уже находится на стадии раскадровок, а производство планируется завершить в 2010 году.

Хайяо Миядзаки один из немногих режиссеров-мультипликаторов, который предпочитает рисовать аниме карандашом совершенно без использования компьютерной графики. Правда, из-за преклонного возраста Миядзаки придется набрать штат молодых помощников, ведь к моменту начала работы над следующим фильмом режиссеру будет уже около 70 лет. Такой подход к мультипликации дает свои плоды: новое творение мастера – мультфильм «Рыбка Понио» – стал кассовым хитом у себя на родине, обогнав по сборам даже «Темного рыцаря» с которым вышел в прокат практически одновременно. Да и на Венецианском фестивале творение Миядзаки, являющееся, по сути, римейком сказки Ганса Христиана Андерсена «Русалочка», было встречено крайне тепло как обычной публикой, так и маститыми кинокритиками.



› Больше Бена

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр:
драма
Режиссер:
Сьюзи Хэйлвуд
В ролях:
Бен Барнс, Андрей Чадов, Теренс Андерсон
Страна:
Великобритания
Продолжительность:
85 минут
Формат изображения:
Widescreen 2.40:1
Формат звука:
Dolby Digital 5.1
Субтитры:
отсутствуют



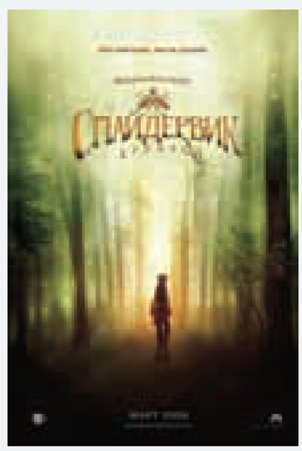
Странно, что самый честный, жесткий, неполиткорректный фильм про Англию сняла англичанка Сьюзи Хэйлвуд. Тем более странно, что основой для сценария послужила книга двух русских писателей-«падонков», в которой они описывали свои криминальные и наркотические приключения на окраинах Лондона. Странно, что главных героев – хулиганов, воришек, наркоманов, раздолбаев, играют отечественный секс-идол Андрей Чадов и его заграничный коллега Бен Барнс, появившийся до этого в «Хрониках Нарнии» и «Звездной пыли». И совсем уж удивительно, что Сьюзи ни разу не прогадала – Чадов и Барнс выдают потрясающую актерскую игру. Да и писатели – Сергей Сакин и Павел Тетерский – стали в свое время открытием года и получили литературную премию «Дебют», которую просто так, естественно, не дают. Сьюзи смогла не только показать лондонское «дно», но и занятно и красиво рассказать о таких вещах, как верность, дружба, способность терпеть и прощать друг другу обиды. Возможно, именно поэтому наблюдать за всеми этими ворами и хулиганами интересно и весело, но вовсе не противно.

› Спайдервик: Хроники

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр:
фэнтези
Режиссер:
Марк С. Уотерс
В ролях:
Сара Болджер, Фредди Хаймор, Мэри-Луиза Паркер
Страна:
США
Продолжительность:
91 минута
Формат изображения:
WideScreen 2.35:1
Формат звука:
Русский Dolby Digital 5.1, Английский Dolby Digital 5.1, Украинский Dolby Digital 5.1
Субтитры:
Английский/Русский/Украинский/Литовский/Эстонский/Латышский



Видимо, в каждом уважающем себя старом доме прячется вход в волшебную страну. Конечно, и дома разные, да и волшебные страны тоже, но ключевым отличием все равно будет то, сколько денег принесла такая страна своему создателю. Вот, например, можно сколько угодно ругать «Хроники Нарнии» за примитивность, за банальный шкаф, но стоит посмотреть на сборы, и становится ясно: Нарния – самая волшебная из стран. А прямо в затылок ей дышит «Спайдервик». Впрочем, расположились бы звезды немного по-другому, и впереди была бы история про книгу Алана Спайдервика, открывшую дорогу армии гоблинов, а не сказка про четырех детей и Белую Колдунью. Тем более что и в плане спецэффектов, и в плане актерской игры «Спайдервик» ничем не уступает «Нарнии». А может быть, даже и превосходит – Фредди Хаймору из «Спайдервика» пришлось играть сразу две главные роли братьев-близнецов. В «Нарнии» никто таких актерских подвигов не совершал. Да и истории про волшебную страну, которая расположена у нас под ногами или в роще за домом, куда интересней портала в старом платяном шкафу.

› Железный человек

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр:
боевик/приключения
Режиссер:
Джон Фавро
В ролях:
Роберт Дауни мл., Терренс Дэшон Ховард, Джефф Бриджес, Гвинет Пэлтроу
Страна:
США
Продолжительность:
120 минут
Формат изображения:
Widescreen 2.40:1
Формат звука:
Русский Dolby Digital 5.1, Английский Dolby Digital 5.1, Украинский Dolby Digital 5.1
Субтитры:
Английский/Русский/Украинский/Литовский/Эстонский/Латышский



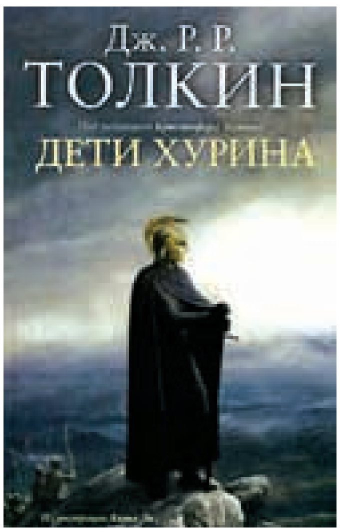
Тони Старк оказался незаслуженно забыт зрителем всего спустя полгода после своего появления на большом экране. И совершенно зря! Ведь это именно он проложил дорогу Бэтмену, Халку и иже с ними. Он открыл собой череду нетипичных супергероев – алкоголиков, дебоширов, закомплексованных социопатов, не умеющих себя контролировать. К тому же, в отличие от Бэтмена, не в упрек Кристиану Бэйлу будет сказано, изображать богача и плейбоя у Роберта Дауни мл. получается куда легче, элегантнее и красивее. Кстати, за то, что потрясающий актер Роберт Дауни мл. перестал прозябать на второстепенных ролях, следует сказать «спасибо» тоже «Железному человеку». И за возвращение моды на комиксы тоже следует благодарить этот фильм. Но помимо всего этого в «Железном человеке» есть еще в меру заштампованный сюжет, много ураганного экшна, много действительно смешного юмора, превосходные Терренс Ховард и Джефф Бриджес, восхитительная Гвинет Пелтроу, на время позабывшая про свои любимые унылые мелодрамы, и, конечно же, бесподобный и до ужаса харизматичный Роберт Дауни мл.

Bookshelf

Хорошие книги на полку

ТЕКСТ
Вячеслав Гаврилов

Дети Хурина



Дж. Р. Р. Толкин

Жанр: фэнтези
Издательство: АСТ, АСТ Москва

Джон Р. Р. Толкин умер, не успев довести до конца все свои литературные проекты. Его архив включает огромное количество разрозненных материалов по истории, этнографии и лингвистике Арды, стихотворения и наброски так и не написанных романов. К счастью для читателей, все это богатство оказалось в заботливых руках младшего сына Толкиена Кристофера. Он достаточно трепетно отнесся к своей миссии наследника знаменитого отца. С истинно английским педантизмом Кристофер потратил немалую часть жизни на упорядочивание и систематизацию доставшегося наследства. Результатом стала публикация нескольких книг, в которых изложена история Арды от сотворения мира и до событий Войны Кольца.

В 2007 году Кристофер закончил, пожалуй, самую трудную часть своей работы: восстановил и дописал роман отца «Повесть о детях Хурина». Этот проект профессор начал в 1918 году, несколько раз возвращался к нему, но так и не довел до конца. Теперь, спустя почти восемьдесят лет после начала работы над книгой, читатель может ознакомиться с последним романом Толкиена.

Действие происходит во время Первой Эпохи и отстоит от знаменитого Путешествия туда и обратно и событий Войны Кольца на много тысяч лет. Это один из самых тяжелых периодов в истории Арды. В двух великих битвах, Битве Бесчисленных Слез и Битве Внезапного Пламени, силы эльфов, гномов и примкнувших к ним племен людей потерпели поражения от войск Моргота. Могущество Врага многократно выросло. Время недоброе. И все чаще в хрониках Средиземья начинают звучать имена людей, а не эльфов. Одним из самых известных героев этого времени был Турин, сын Хурина, трагическая история которого рассказана в этом романе.

Если вы знакомы с творчеством Дж. Р. Р. Т. только по «Властелину Колец», то, открыв «Детей Хурина», наверняка не узнаете, казалось бы, вдоль и поперек исхоженного Средиземья. Немудрено: действие новой книги разворачивается за тысячи лет до истории с Кольцом, на землях Белерианда, разрушенных и ушедших под воду задолго до Фродо и Бильбо. Жизнь здесь, как и во все эпические времена, и проще, и жестче. Идет постоянная война, и эльфы, уставшие от нескольких сотен лет непрерывных сражений, почти не отличаются по жестокости от орков. Они столь же просто могут предать своих союзников или убить тех, кто мешает им достичь своей цели – отобрать у Моргота сильмариллы.

В «Детях Хурина», в отличие от других книг Толкиена, совсем не присутствует поэзия. Зато читатель может удовлетворить чувство прекрасного благодаря многочисленным иллюстрациям известного художника Алана Ли. Впрочем, вряд ли они будут перенесены без потерь в русское издание.

Как и все посмертно изданные книги Толкиена, томик снабжен обширными примечаниями его сына Кристофера. Эти комментарии помогут читателям, особенно тем, кто знает Средиземье исключительно по «Властелину Колец», понять историю создания романа и его отличия от опубликованных прежде вариантов.

Бусидо. Кодекс чести самурая

Японская культура уже давно вышла за пределы островов Страны восходящего солнца, распространившись по всему миру и обретя миллионы почитателей. Тинейджеры не мыслят себя без просмотра аниме-сериалов, людям постарше очень полюбились рестораны суши, а для некоторых стилем жизни стала философия восточных боевых искусств. Интерес к японской культуре в настоящее время просто огромен, и именно на его волне востоковед Алексей Маслов издал свою книгу «Бусидо. Кодекс чести самурая».

Эта книга об особом нравственном идеале воинской традиции Японии– знаменитом кодексе самурайской чести Бусидо, или «Пути воина». Именно Бусидо представляет собой саму душу самурайства, его внутреннюю суть. В качестве первоисточника, передающего глобальный идеал самурайской жизни и особый настрой воина, приведен самый знаменитый самурайский трактат – «Книга пяти колец» Миямото Мусаси.

Вот уже более 300 лет этот труд знаменитого самурая используется миллионами людей, причем область применения простирается от основ государственного управления и военной стратегии до методов ведения бизнеса. В Японии и ряде азиатских стран «Книга пяти колец» является настольной для любого уважающего себя бизнесмена и считается учебным пособием по ведению бизнеса.

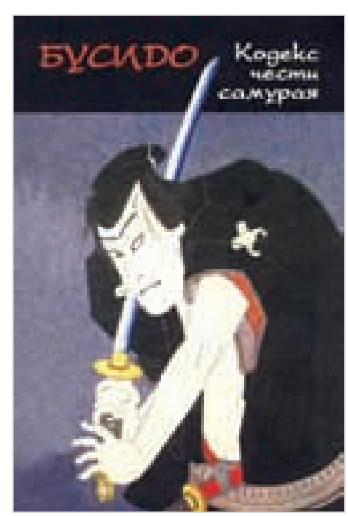
В этой книге можно увидеть только лишь некоторые цитаты из Бусидо, а также комментарии и рассказы, которые очень интересно описаны автором. А в конце представлена книга великого мастера меча!

В работе Алексея Маслова присутствует как сам кодекс, так и его анализ, обоснование и изучение, причем написанное бойким и интересным языком, зачастую с юмором.

Так как автор книги сам явно «болеет» японской культурой, с 14 лет занимается боевыми искусствами и по образованию востоковед, в компетентности его анализа и оценок сомнений нет никаких.

Конечно же, людям, с особым пафосом относящимся к самурайскому кодексу чести, сразу же стоит понять, что перед ними не библия японского воина, а нечто гораздо более приземленное. «Бусидо. Кодекс чести самурая» Алексея Маслова скорее популяризирует известную тему о мастерах меча, нежели изображает ее как философию жизни.

Рекомендуется всем интересующимся культурой Японии.



А.А. Маслов

Жанр: анализ кодекса чести
Издательство: Феникс

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Игорь Сонин



ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Пираты «Черной лагуны»
Формат:
телесериал, два сезона по двенадцать эпизодов в каждом
Режиссер:
Сунао Катабути
Год производства:
2006
Издатель:
MC Entertainment
Студия:
Madhouse
Наша оценка:
можно смотреть



Дерзкое нападение на японского служащего!

Пираты «Черной лагуны»

Рокуро Окадзима был обычным офисным служащим, и ничто не могло изменить раз и навсегда установленный порядок его офисных будней. Утром он шел на работу в компании роботов, закованных в деловые костюмы. Днем бегал по зданию фирмы с документами, которые по какой-то дурной японской привычке нужно было относить лично. По вечерам ходил на ритуальные пьянки с коллегами. В принципе, почему бы и нет? Миллионы таких саларименов обеспечили Японии небывалый экономический подъем после поражения во Второй мировой. Тогда они считались элитой общества и завидными мужьями. Сегодня перед молодыми людьми открывается куда больше возможностей, и роль перекладывателя документов в гигантской корпорации уже не кажется им привлекательной.

Судьбу Рокуро решает случай. Компания отправляет его курьером в поездку по Юго-Восточной Азии. При нем диск с важной коммерческой информацией для местного клиента. Бам! – на судно нападают пираты, команда отправляется в трюм, а Рокуро, подняв руки, глупо смотрит на девятимиллиметровую «Беретту», дуло которой упирается ему в левую скулу. Служащий послушно отдает диск пиратам, но тут его ждет еще одна неприятность. Преступники берут его



в заложники и исчезают в открытом море на катере «Черная лагуна». В Токио проходит экстренная встреча совета директоров, посвященная пропаже, и немногим позже у Рокуро звонит спутниковый телефон. На связи – топ-менеджер его корпорации. Большой начальник устало объясняет, что, мол, дела хуже никуда. На диске, кроме коммерческой информации, – планы о разработке ядерного оружия для одной из азиатских стран, которой на мировой арене никто не рад. Если это станет известно прессе, компанию ждет скандал невообразимого размера. Поэтому, дружище Рокуро, вот тебе задание на ближайшие сутки: нужно сделать вид, что ни тебя, ни диска никогда не существовало. Сейчас мы пришлем за тобой боевой вертолет с накачанным наркотиками садистом-пилотом, а ты уж сам решай, как тебе проще всего отправиться на тот свет. Но ты не волнуйся, семье мы будем платить пенсию, и твои торжественные похороны уже назначены на послезавтра. В общем, все будет хорошо. С пожеланиями здоровья и счастья, менеджмент родной компании.

Тут Рокуро, признаться, немного сдрейфил. Даже много сдрейфил. Так, как никогда в жизни не дрейфил. Он несется по волнам на катере с троицей придурковатых и вооруженных до зубов головорезов где-то неподалеку от задницы мирового океана, да вдобавок за ним посланы наемные убийцы. Он еще не знал, что в этой истории ему была уготована роль неуловимого Джо, которого поймать можно, только он никому не нужен. Пираты и убийцы выясняют отношения между собой, а он в итоге не находит ничего лучше, чем присоединиться к команде «Черной лагуны» и стать чем-то средним между менеджером по продажам и боевой посудомойкой. Крутые ребята прозвали его «Рок» (по-английски – «Скала»), но он так и остался интеллигентным и трусоватым белым воротничком, который хоть и знает, с какой стороны у пистолета дуло, но снять оружие с предохранителя все равно забывает.

Остальная команда «Черной лагуны» – своенравная пиратка Реви, спокойный качок Датч и механик-блондин Бенни. Они выполняют работу для каких-нибудь сомнительных структур вроде русского мафиозного синдиката «Отель Москва» под руководством мисс Балалайки и ее помощника Бориса. Это не шутка и не прикол – нашим соотечественникам в сериале действительно отведена немалая роль, но их изображение сводится к стереотипному набору: медведь, матрешка, водка и, гм, Балалайка. Все герои не первый день по ту сторону закона, и «нормальный человек» Рок, оказавшись в их компании, комментирует происходящее с точки зрения, близкой и понятной зрителю. При желании и известной доле фантазии можно даже провести параллель между «Черной лагуной» и «Меланхолией Харухи Судзумии». В обоих сериалах налицо: апатичный и безвольный главный герой (Рок и Кён), бойкая и наглая девица (Реви и Харухи), затем развитие трогательных отношений между ними. Этот стереотип вообще характерен для огромного количества сериалов и надо думать, что он говорит больше не об аниме, а о тех, кто его смотрит. И говорит вещи не особенно уж приятные.



Сумасбродка убила пятерых и скрылась!

Вернемся, однако, к нашим пиратам. Автор манги Рэй Хироэ большой любитель огнестрельного оружия, и оно в сериале показано с любовью и пониманием. Вот уж в чем, в чем, а в его реалистичности можно быть уверенным. С остальным дела обстоят иначе: в каждой серии команда влетает в ураганную перестрелку с каким-нибудь легендарным спецназом, боевой горничной, вампирами-близнецами и прочей дрянью. Временами «Черная лагуна» напоминает гонконгский боевик: злой, быстрый и беспощадный. Таких боевиков среди аниме не очень много, и это идет «Лагуне» на пользу. Звенят пули, герои обмениваются ругательствами и зуботычинами, делают акробатические трюки, явно несовместимые с ускорением свободного падения. Если суммировать сюжет любой серии в одном предложении, получается превосходный заголовок для желтой прессы: «Бесстыдница в шортах и отчаявшийся менеджер по наводке русской мафии сражаются с садистскими вампирами-близнецами»! Ну что, круто? **СИ**

Внизу: Азиатские террористы взяли менеджера в заложники!

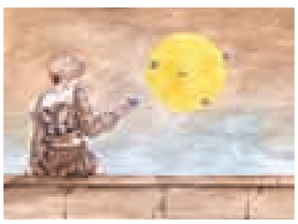




Кровожадная горничная поклялась отомстить обидчице!

Новости

В начале сентября МИД Японии наградил нашу соотечественницу Светлану Чежину за работу «Портрет/ShoZo». Комикс занял второе место в международном конкурсе среди иностранных художников, подражающих стилю манга. Первый приз уехал в Гонконг, а всего в конкурсе приняли участие 368 работ из более чем сорока стран мира. «Портрет/ShoZo» опубликован в России издательством «Маглатроникс», томик манги можно приобрести в интернет-магазине по адресу http://exclusive.maglatronix.ru.



Издательское отделение Square Enix запустит в Сети бесплатный манга-журнал Gangan Online. В Интернете приживутся как традиционные и уже известные комиксы из обычных бумажных журналов, которые выпускает Square Enix, так и несколько оригинальных работ. Старт проекта – в октябре, подробности по адресу http://www.square-enix.com/jp/magazine/ganganonline.



Прошел слух, что «живой» адаптацией «Вoлтрона» займется Макс Моковски, который сейчас адаптирует японский фильм Shinobi. Планы по созданию этого фильма пошли по рукам, и сейчас мало кто хочет им заниматься: головной боли много, а потенциал невелик. Ничего хорошего не ждем и никому не советуем.

Новости глобализации

Надоело, что у каждой страны своя уникальная культура? Или не надоело? В любом случае, ваше мнение никого не интересует. Информационные технологии ускорили процесс глобализации, то есть всепланетного объединения культур и народов. Американская компания Marvel, широко известная своими комиксами, заключила договор с японской студией Madhouse на создание четырех аниме-сериалов с американскими супергероями в главных ролях. Первое аниме цикла дебютирует весной 2010 года. Супергерои будут адаптированы для японской аудитории и, по словам президента Marvel, «станут стержнем целой параллельной вселенной». На данный момент известно лишь, что героями первого аниме станут Росомаха и Железный Человек, а продолжительность сериала составит двенадцать получасовых эпизодов. Производством анимации будет заниматься команда, работавшая над «Тетрадью смерти». Уместно также напомнить, что голливудский блокбастер «Люди-Икс: Росомаха» выходит в следующем году, а «Железный человек-2» в 2010-м.

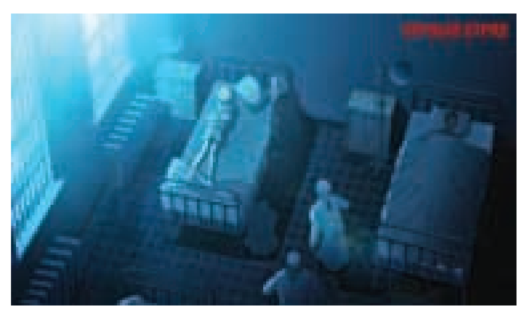


Пионер – ребятам пример

«Первый отряд» – это не просто анимационный клип на песню Лигалайза. Русско-канадская компания Molot Entertainment заканчивает производство одноименной OVA о буднях советских пионеров в тяжелые дни Великой Отечественной. Анимацию производит японская студия Studio 4°C, а первый трейлер можно посмотреть в Сети или на нашем DVD. Главные герои «Первого отряда» – советские юноши и девушки с экстраординарными сверхспособностями, которые защищают Отечество от нацистской угрозы. Им противостоит офицер SS, вознамерившийся поднять из мертвых и отправить в бой армию демонических рыцарей родом из двенадцатого века. Звучит как черт знает что, да и выглядит очень своеобразно. Режиссер проекта – Ёсихару Асино (Tweeny Witches), продюсеры – наши Михаил Шприц и Алексей Климов. Премьера состоится в следующем году.









Куда дели девочек-яойщиц?

Недавно прошла новость, что звездная студия Kyoto Animation выпустит экранизацию манги Tonari no 801-chan («Моя соседка Яой-тян») художницы Адзико Кодзимы. В ней рассказывается о девочке, которая с ума сходит по яою и, когда ее страсть берет верх, превращается в похотливый слюнявый шарик с ушами. Сериал будет посвящен не только и не столько аниме-фэндому, сколько обычной офисной работе, общению с «нормальными» коллегами и отношениям с бойфрендом-анимешником. Имя главной героини – игра слов, основанная на альтернативном прочтении числа 801. Рисованные девочки-яойщицы должны были захватить японские телеэкраны в следующем году... но через несколько дней кто-то с кем-то поссорился и все отменили. В Сети появилась информация о том, что «кина не будет», потом информация пропала, потом пришло официальное опровержение, а мангака опубликовала комикс, в котором один герой просыпается со словами: «Ничего себе! Мне снилось, что про нас делают аниме!», а Яой-тян убеждает его, что это был просто сон.

Мини-обзоры

風の谷のナウシカ

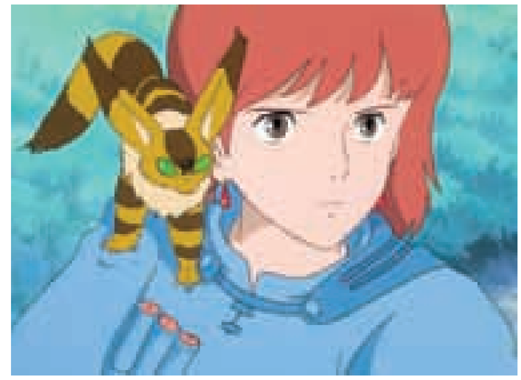
Навсикая из долины ветров

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Навсикая из долины ветров
Режиссер:
Хаяо Миядзаки
Год производства:
1984
Регион:
Россия
Наша оценка:
нужно смотреть



«Навсикая из долины ветров» – классическая работа режиссера Хаяо Миядзаки. Именно после этого фильма Миядзаки стал звездой студии Ghibli, и многие зрители по сей день уверены, что серьезная и глубокая «Навсикая» – лучшая работа мастера, не то что его нынешние семейные волшебные приключения. Компания RUSCICO обычно не публикует аниме, однако из каждого правила есть исключения. Популярность лент студии Ghibli столь велика, что и права на ее издание достались «нормальной» компании, а не издателю аниме. В коробке два диска, на них записана отреставрированная, современная версия «Навсикаи». Из бонусов хочется отметить отличный короткометражный фильм «День рождения студии Ghibli», который позволяет заглянуть на творческую кухню режиссера. На диске есть японская озвучка в Dolby Digital 2.0, русский дубляж в том же формате, русскоязычные субтитры.



Вверху: Злопыхатели говорят, что у Миядзаки девочки во всех фильмах выглядят одинаково.

今日からマ王!

Kyo Kara Maoh! Season II

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Kyo Kara Maoh! Season II
Режиссер:
Дзюндзи Нисимура
Год производства:
2005
Регион:
США
Наша оценка:
для фанатов



Телесериалы – наиболее простой вид аниме. Поэтому по обложке диска обычно можно легко определить его содержание. Если нарисованы два мальчика, причем один лежит с разметанными волосами, а второй принимает героическую позу, излучающую здоровье и красоту... к бабке не ходи, перед нами – сериал для девочек. В Kyo Kara Maoh! обычного школьника Юри Сибую засасывает в унитаз, и он приходит в себя в волшебном мире, где прекрасные лорды, графы, виконты и бароны делают его своим королем. Сериал очень женственный, и парни решают проблемы не на поле боя, а в области чувств и отношений, но вот беда: ни одной постельной сцены в Kyo Kara Maoh! найти не удастся. Поэтому фанатки сериала объединяются в сетевые клубы и ежедневно строчат фанфики про тайные чувства и восставшую плоть любимых героев.



Вверху: «А потом мы его коронуем, будем холить, лелеять, оберегать и любить. Последнее – в порядке очереди».

ソウルイーター

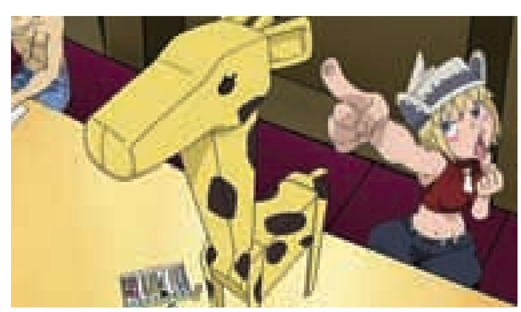
Soul Eater. Soul 1

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Soul Eater. Soul 1
Режиссер:
Такуя Игараси
Год производства:
2008
Регион:
Япония
Наша оценка:
нужно смотреть



С аниме-сериалом Soul Eater приключилась странная история. Этой весной он был, вне сомнений, лучшим сериалом нового сезона. А потом с каждой новой серией бледнел и усыхал. Оказалось, что ни первоклассная анимация, ни замечательный дизайн персонажей не помогают, если из серии в серию вас заставляют слушать одни и те же шутки про симметрию, кошечку Блэр или наглого ниндзя Блэкстара. А главное – в Soul Eater незаметна философская подложка событий, отчего местный мордобой предсказуем и скучен: все равно ничего серьезного не случается ни с добрыми, ни со злыми героями. Японцы с нами согласны, и первый DVD сериала даже в неделю выхода занял лишь четвертую строчку и быстро скатился во вторую десятку, что значительно уступает результатам идеологически заряженных Code Geass: Lelouch of the Rebellion R2 или Macross Frontier.



Вверху: «Бумажный жирафик, выбираю тебя!»

Манга

Таинственная игра (Fushigi Yuugi)

ふしぎ遊戯

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Таинственная игра (Fushigi Yuugi)
Создатель:
Ю Ватасэ
Первая публикация:
1992
Журнал:
Shoujo Comic
Наша оценка:
нужно читать



«Таинственная игра» (она же Fushigi Yuugi в Японии и The Mysterious Play в США) хорошо известна, прежде всего, благодаря одноименному телесериалу в 52 эпизодах. Сериал этот в России публикуется компанией MC Entertainment, свободно продается на DVD и пользуется немалой популярностью. Он рассказывает историю двух подруг-школьниц, которые оказались внутри книги «Вселенная четырех богов», в мире, чем-то напоминающем мир Древнего Китая. Местные жители видят в девушках жриц великих богов, и подруги становятся центральными фигурами в двух враждующих государствах. Вокруг каждой собирается отряд воинов, а дальше их ждут не только романтические приключения с прекрасными парнями-защитниками, но и бессмысленное и жестокое противостояние между странами. Манга художницы Ю Ватасэ была первоисточником для аниматоров, и ее сюжет повторяет (а кое-где и значительно дополняет) сюжет телесериала. На русском языке «Таинственную игру» выпускает компания «Сакура-пресс», и лучшего перевода пожелать нельзя: на русском языке все надписи, подписи, звуки, даже эмоциональные «заметки на полях» от самой художницы. Замечательной манге – замечательное издание.







Kaze no Tani no Nausicaa

風の谷のナウシカ

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Kaze no Tani no Nausicaa
Создатель:
Хаяо Миядзаки
Первая публикация:
1982
Журнал:
Animage
Наша оценка:
нужно читать

«По мотивам одноименной книги» – гласит надпись на обратной стороне коробки российского издания полнометражной «Навсикаи». Это, конечно, глупости. Основой для фильма послужила манга, которую сам Хаяо Миядзаки придумывал и рисовал с 1982 по 1994 годы, урывками от своей режиссерской деятельности. Полнометражный фильм охватывает события лишь первой пары томов, но уже по ним ясно, что манга – гораздо более серьезное и драматичное произведение. Комикс нарисован во «взрослом» стиле, с четко разделенными кадрами, как это бывает в Moonlight Mile или 20th Century Boys. Внешний вид соответствует содержанию: эта история Навсикаи – сложнейший клубок политических интриг. Порой даже не верится, что ее автор – тот же Миядзаки, который снимает добрые семейные фильмы вроде «Моего соседа Тоторо» или «Унесенных призраками». Нельзя однозначно сказать, лучше манга или хуже – она совсем другая, и сравнения тут едва ли уместны. Если вы любите фильмы Миядзаки, почитайте его «Навсикаю» и вы узнаете режиссера с совсем другой стороны.





Игры

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
One Piece Unlimited Cruise: Episode 1 – Nami ni Yureru Hihou
Платформа:
Wii
Авторы:
Bandai Namco Games
Дата релиза:
9 ноября 2008 года

One Piece Unlimited Cruise: Episode 1 – Nami ni Yureru Hihou

ワンピース：アンリミテッドクルーズ エピソード1 波に揺れる秘宝

В ушедшем поколении консолей игры по аниме One Piece выходили одновременно на PlayStation 2 и GameCube, а сейчас у геймера выбора нет. В прошлом году на Nintendo Wii опубликовали One Piece: Unlimited Adventure, а в этом к ней добавился целый сериал под названием One Piece: Unlimited Cruise, и опять эксклюзивно на приставке для дедушек и девушек. Надо отметить, что раньше игры по аниме всегда содержали в названии порядковый номер и являлись продолжениями друг друга (даже если сиквелы выходили через несколько месяцев), а Unlimited Cruise открыто заявляет о своей «эпизодической» природе. Первая серия под названием Nami ni Yureru Hihou вышла в сентябре, вторая, Mezameru Yuusha, появится в конце года. Такой подход дает разработчикам возможность наиболее точно отразить происходящее на телеэкранах. Представьте: в аниме герои сражаются с гротескным пиратом Гекко Мориа, и в видеоигре – то же самое. Несмотря на эту параллель, события Unlimited Cruise не повторяют сюжет манги. Луффи и его команда встают на якорь у таинственного волшебного острова, а там попадают в водоворот новых приключений.





Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
2channel
Адрес:
http://www.2ch.net
Язык:
японский

2channel

Япония, наверное, самая высокотехнологичная страна в мире, и поэтому неудивительно, что крупнейший сетевой форум находится именно в японской части сети Интернет. 2channel был открыт в 1999 году и радикально отличался от всех существующих в мире форумов. Его принципы – полная анонимность посетителей, возможность легко добавлять картинки к постам и уникальная система старения веток. Вокруг форума возникла целая сетевая культура, а со временем появились и национальные сайты-подражатели: англоязычный 4chan.org и русский 2ch.ru.



FAQ

Популярные вопросы об аниме

Будет ли продолжение аниме Shaman King?
Крайне маловероятно. В телесериале была экранизирована отнюдь не вся манга, однако о Shaman King толком ничего не слышно уже последние пять лет и, как показывает опыт, продолжения в такой ситуации ждать бессмысленно.

Есть ли на русском языке манга Tenjho Tenge и Devil May Cry?
Во-первых, по Devil May Cry вообще нет «настоящей» манги, а первоисточником для аниме служила видеоигра. Есть только коротенькая манга-зарисовка по Devil May Cry 3. Во-вторых, на русском языке ни тот, ни другой комикс не выходил. Ну а о фанатских сканлейтах вы можете все узнать сами на сайте http://animanga.ru.

Выходили игры по аниме «Рубаки»?
Да. За вычетом совсем древних, это Slayers Wonderful для первой PlayStation, а также две части Slayers Royal для PS One и Sega Saturn.



Толковый словарь

- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD– или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай –** «симпатичный» по–японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по–японски.

Железные новости

Современная компьютерная техника



Хищная система для игроков

Компьютер Acer Predator

Наконец-то производители начинают понимать, что для игроков важны не только технические характеристики компьютера, но и его внешний вид. Конечно, компьютеры уже давно не выглядят, как скучные серые коробки, но на такой смелый дизайн решилась пока только Acer. Притом это не концепт, а вполне реальные системы, которые продаются в российской рознице. Яркий внешний вид с открывающимся «забралом», где хранятся накопители и оптические приводы, дополняется отличной начинкой. Основу системы составляет материнская плата на базе современного чипсета NVIDIA nForce 780i SLI, до 8 Гбайт оперативной памяти, процессор Intel Core 2 Extreme или Core 2 Quad, до трех видеокарт NVIDIA, подключенных для одновременной работы, ТВ-тюнер, звуковая карта Creative Sound Blaster X-Fi и многое другое. Разумеется, в комплекте предлагается лицензионная операционная система Microsoft Windows Vista, а также можно купить раскрашенный в оригинальный терракотовый цвет монитор Acer. Розничная цена системы зависит от выбранной пользователем комплектации.

Второе поколение среднего класса

Акустические системы Creative GigaWorks T20/T40 Series II

Очевидно, двухканальные акустические системы пользуются немалым спросом: прошло совсем немного времени, и Creative обновляет популярные модели T20 и T40. Новинки не сменили своего названия, но получили индекс Series II. Разработчики оставили техническую составляющую практически без изменений, зато улучшили качество материалов корпусов динамики, поменяли разводку проводов и в целом заметно повысили уровень звука. Напомним, что комплект акустики Creative T20 Series II состоит из двух двухполосных динамиков, а старшая модель – T40 Series II из двух трехполосных. Мы тестировали первое поколение этих динамиков и отметили высокое качество звука, особенно если учесть их размер и небольшую стоимость. Ориентировочная розничная цена комплекта Creative T20 Series II составит 100 долларов, а T40 Series II – 168 долларов. Старт продаж будет дан в самом ближайшем времени.





Затонированные дюймы

Плазменная панель LG PG7000

Полку крупных плазменных панелей прибыло: LG обновила свою линейку телевизоров и представила модель с диагональю дисплея 60 дюймов. Новинка полностью поддерживает видео высокого разрешения 1080p (Full HD), обладает высокой динамичной контрастностью вплоть до 1000000:1, частотой обновления 100 Гц и минимальным временем отклика в 0.01 мс. Очевидно, что с такими параметрами эти панели будут интересны не только любителям фильмов высокого разрешения, но и обладателям современных приставок. Игры определенно будут выглядеть на порядок лучше, красочнее и без подергивания экрана и подтормаживаний. Помимо старшей – 60-дюймовой модели, будет предложена 50-дюймовая, и обе, совсем скоро, появятся в российской рознице. Стартовые цены пока не называются, но к эконом-классу LG PG7000 явно приписать не получится.

Гигабайт в помощь

Видеокарта Palit Radeon 4850 1 Gb

Palit – компания, которую можно назвать одним из самых активных борцов со стандартным дизайном плат. В отличие от многих производителей, которые предпочитают не тратить время и ресурсы на разработку, а просто выпускают стандартные платы, упаковав их в фирменную коробку, Palit стремится предложить нечто новое, более скоростное и с расширенными возможностями. Например, скоро поступит в продажу видеоплата Palit Radeon 4850 1 Gb Sonic. Во-первых, разработчики увеличили стандартный объем с 512 Мбайт до 1 Гбайта, а во-вторых – сменили штатную систему охлаждения. Компактный воздуховод был заменен громоздким радиатором и кулером внушительного диаметра. Причем, в отличие от многих других подобных систем охлаждения, здесь кулер немного утоплен в радиатор и часть воздуха будет выводиться за пределы корпуса, как в турбо-системах охлаждения, а не циркулировать внутри. Зато от нее стоит ожидать более эффективной работы, нежели от штатной, весьма горячей системы охлаждения ATI Radeon 4850.





Специально обученная видеокарта

Графический адаптер ASUS R.O.G. EN9800GT MATRIX/HTDI/512M

В серии интеллектуальных видеокарт ASUS R.O.G. Matrix появилась новинка на базе чипсета NVIDIA GeForce 9800 GT. Модель относится к среднему классу, как по своей цене, так и по уровню производительности. Особенность новинки заключается в том, что в зависимости от текущей загрузки и температуры, плата сама регулирует скорость вращения кулера, напряжение процессора, частоты чипа и памяти. Соответственно, это позволяет в целом снизить энергопотребление, улучшить стабильность работы в системах с не самыми мощными и качественными блоками питания, а также, что наиболее важно, в период высокой загрузки системы увеличивать производительность! Ведь частоты регулируются не только вниз, но и вверх, то есть происходит автоматический разгон. Это особенно актуально для такой платы, как GeForce 9800 GT, возможности которой достаточно широки – при грамотном разгоне она может работать ощутимо быстрее. Напряжение питания автоматически регулируется от 1.2 Вт до 1.92 Вт. Частоты чипа и памяти регулируются от 600/1800 МГц до 7500/2000 МГц соответственно. Розничная стоимость новинки должна не сильно отличаться от цены стандартных моделей на базе NVIDIA GeForce 9800 GT.

Рулить везде!

Игровой комплект Defender Extreme Turbo

Оригинальной новинкой собирается порадовать любителей автосимуляторов компания Defender. Ее новый игровой комплект Extreme Turbo включает в себя руль с удобным резиновым покрытием, возможностью регулировки по высоте и наклону и большим числом дополнительных кнопок, а также переключатель передач и педали. Указывается интересная особенность руля: благодаря подставке специальной формы, его можно поставить даже на колени, и при этом – вполне комфортно играть. Верится в это с трудом, но вот компактные размеры и небольшой вес – определенный плюс новинки. Разумеется, он оснащен функцией обратной связи. Также немаловажно, что комплект полностью совместим не только с ПК, но и с Playstation 2. Насчет совместимости с другими консолями пока ничего не говорится, но по мере появления новинки в продаже это станет известно. Кстати, случится это совсем скоро, благо российские дистрибьюторы очень любят недорогую и качественную продукцию Defender.





Медь на службе оверклокеров

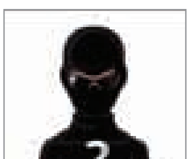
Серия кулеров Zalman CNPS7000

С новым сезоном, который, несомненно, принесет много новых процессоров, как быстрых так и среднего класса, Zalman анонсировала линейку кулеров CNPS7000. В нее вошли четыре модели: CNPS7000C-Cu LED, полностью медная версия, с красивой голубой подсветкой, CNPS7000C-Cu-версия для тех, кому лишние огоньки в системном блоке не нужны, CNPS7000C-AlCu LED – более экономичная версия, где радиатор частично выполнен из алюминия, и CNPS7000C-AlCu – точно такая же модель, но без подсветки. Одним словом, на любой вкус и кошелек. Очевидно, что полностью медные модели будут заметно дороже, так как в целом Zalman не стесняется при установке ценника на свою продукцию. Вентилятор этих моделей вращается на скорости от 1350 до 2400 об/мин, а вес новинок составляет примерно 750 грамм. Массивные кулеры совместимы абсолютно со всеми современными и не очень форм-факторами Intel и AMD, а также с платформами будущего. Если вы заботитесь о своей системе или предпочитаете эффективный и крайне надежный разгон – определенно стоит обратить внимание на эти дорогие, но очень действенные процессорные кулеры.



На один плюс лучше

Тестирование шести различных чипсетов для процессоров AMD



ТЕКСТ
Кирилл Аврорин

Тест материнских плат для процессоров AMD, а точнее – наборов системной логики для них, созрел как урожай яблок. Количество различных модификаций столь велико, что в них может запутаться даже специалист. Если Intel, выпустив P45, довольно резко свернула производство P35, то для AMD по-прежнему предлагаются как самые свежие материнские платы, так и достаточно устаревшие модели. В этой статье мы не ставили перед собой задачу сравнить материнские платы – все шесть используемых плат основаны на разных чипсетах. Надо признать, что материнские платы отличаются друг от друга по классу и своим основным возможностям. В тест попали как топовые модели, так и недорогие интегрированные версии. С другой стороны – AMD встраивает в материнские платы неплохие графические адаптеры ATI Radeon, поэтому, если у вас нет желания покупать мощную видеокарту, можно значительно сэкономить, выбрав именно такую модель. Не стоит забывать и про главную составляющую любого компьютера – центральный процессор. Как многие из вас знают, AMD не так давно перевела свои процессоры на новый сокет AM2+, и с ним также связано немало тонкостей при сборе системы. Конечно, в одном тесте объединить исследование чипсетов, процессоров и самих материнских плат не получится, поэтому больше всего внимания будет уделено именно наборам системной логики и их основным отличиям.

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

NVIDIA nForce 780a SLI (ASUS M3N-HT Deluxe)
NVIDIA nForce 750a SLI (Gigabyte GA-M750SLI-DS4)
AMD 790 GX (Biostar TA790GX A2+)
AMD 740 (MSI K9A2GM-F V3)
AMD 770 (GigaByte GA-MA770-DS3)
AMD 780G (ASUSTeK M3A78 Pro)

Технологии

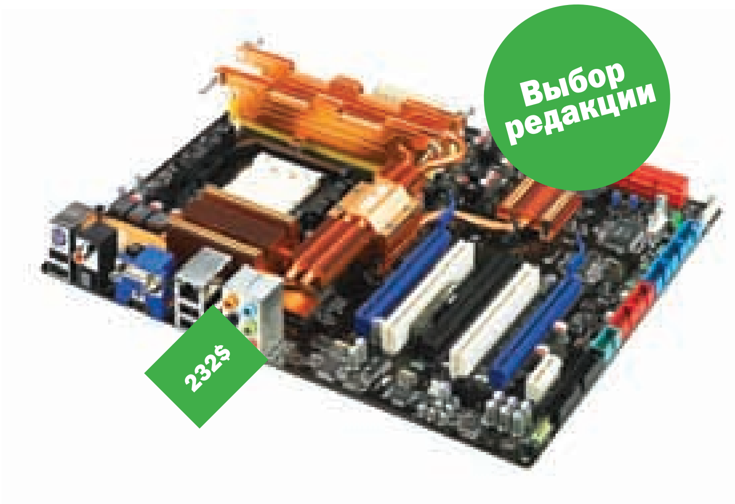
Довольно давно компания AMD – второй крупнейший производитель процессоров – на некоторое время отказалась от производства собственных наборов системной логики. Инициативу тут же подхватили компании NVIDIA, SiS, ALi, а также – ATI, купленная в настоящее время AMD. SiS и ALi выпускали не слишком быстрые и надежные чипсеты, а появившиеся затем первые разработки ATI в этой области также были не самыми стабильными в работе. Зато NVIDIA производила сотни тысяч материнских плат, постоянно обновляла свои чипы, внедряла новые технологии, лоббировала собственные интересы и постепенно становилась монополистом. Зависеть от столь прогрессивной, но хищной компании AMD не хотелось, и совсем скоро она продолжила разработку и выпуск собственных наборов системной логики. Первые же разработки инженеров AMD получились весьма удачными. Сегодня AMD предлагает весь спектр системных чипсетов для своих собственных процессоров: от самых бюджетных версий до максимально оснащенных, стоимость которых не уступает топовым моделям Intel. Производством плат на их основе занимаются те же компании, что делают продукцию на базе разработок Intel. Но о глобальной совместимости можно только мечтать. Главный камень преткновения – системы с несколькими графическими адаптерами. NVIDIA разработала SLI, ATI (принадлежащая теперь AMD) – CrossFire. Эти технологии имеют между собой массу принципиальных различий, и плата, которая поддерживает CrossFire, – абсолютно несовместима со SLI. Несмотря на различия в архитектуре, теоретически было бы возможно выпустить материнскую плату, поддерживающую как SLI, так и CrossFire, но здесь уже в силу вступают политические мотивы – никому не хочется способствовать продажам конкурента. Поэтому если вы планируете установить нескольких графических адаптеров (а это весьма актуальная на сегодняшний день технология), стоит определиться с типом видеокарт еще на стадии выбора материнской платы.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Phenom X4 9950 Black Edition
Память:
2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт)
Жесткий диск:
RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
DVD-привод:
LG GSA-H62N
Корпус:
GMC R2 TOAST
БП:
Thermaltake W0131RE 850W
Операционная система:
Microsoft Windows Vista Ultimate

Методика тестирования

В первую очередь мы исследовали основные возможности и преимущества каждого чипсета. Многие чипы, несмотря на то, что они вышли довольно давно, являются еще вполне актуальными, особенно для систем среднего класса. Не секрет, что наборы системной логики развиваются очень плавно, революции происходят, в лучшем случае, раз в несколько лет, а на протяжении этого времени производитель лишь добавляет новые возможности и функции, которые могли быть доступны и раньше, но числились в списке недокументированных возможностей. После сборки стенда мы исследовали платы на производительность запуском традиционных 3DMark 2006, Crysis GPU test, а также встроенного в архиватор WinRAR 3.70 бенчмарка, который достаточно хорошо демонстрирует пропускную способность шины памяти. Оценивались и функциональные возможности самой платы: количество слотов и портов расширения, поддержка тех или иных частот системной шины и памяти, а также многое другое. Но повторимся, в первую очередь оценивались именно возможности чипсета, так как на каждом из них было выпущено немало материнских плат, а рассмотренные в этой статье – лишь некоторые из них.



ASUS M3N-HT Deluxe

NVIDIA nForce 780a SLI – топовая версия чипсета NVIDIA для процессоров AMD седьмого поколения. Материнские платы на основе nForce 780a стоят неприлично много, но и возможности их достаточно интересны. Ключевая особенность именного этого варианта nForce – поддержка трех слотов PCI-Express X16 для установки системы Triple SLI. Помимо основного северного моста используется дополнительный чип nForce 200, который и занимается, распределением данных по трем потокам PCI-Express X16. Итак, вариант от ASUS – материнская плата M3N-HT Deluxe идеально подходит для сборки ПК любого уровня. Triple SLI – технология интересная, но и не дешевая. Даже если собирать SLI-конфигурацию на базе недорогих видеокарт среднего уровня стоимостью 200 долларов – это уже получается 600 долларов только на покупку графических адаптеров. Если же выбирать платы уровня GeForce GTX 280, цена и вовсе становится заоблачной. Сама материнская плата – не менее интересная, чем чипсет. Инженеры ASUS установили продвинутую систему охлаждения, в которую включены теплоотводные планки, крепящиеся к модулям памяти, – весьма оригинальное решение. Это позволяет значительно снизить температуру чипов памяти и, следовательно, увеличить потенциал их разгона. Сама же плата оснащена большим количеством медных радиаторов. Плата стоит своих денег, но приобретать ее для постройки компьютера среднего класса не имеет смысла, так как переплата идет в основном за технологию Triple SLI.

5

\+ широчайшие возможности модернизации

– не помешал бы второй E-SATA и вторая встроенная сетевая карта

Gigabyte GA-M750SLI-DS4

Эта материнская плата основана на «облегченной» версии NVIDIA nForce 780a, если ее можно так назвать. Ключевое отличие – отсутствие поддержки тройного SLI. Во всем остальном NVIDIA nForce 750a SLI повторяет возможности своего «старшего брата». Gigabyte всецело ими воспользовалась и установила на материнскую плату два разъема PCI Express X16. Но формально в совместном режиме они могут работать только на скорости 8X, что теоретически должно несколько снизить производительность. Однако, как показывает практика, крайне редко пропускная способность слота PCI Express X16 используется на 100%, поэтому для производительной системы, без претензий на экстремальную скорость, этого будет вполне достаточно. Также этот чипсет, как и nForce 780a SLI, поддерживает интересную технологию GeForce Boost. Суть ее в том, что встроенный графический адаптер, при подключении поддерживающей эту же технологию внешней видеокарты, способен работать с ней совместно.
Материнская плата Gigabyte GA-M750SLI-DS4 стоит сравнительно немного, а возможности открывает широкие. Как раз она вполне подойдет как для среднего ПК, оставляя возможность его дальнейшего апгрейда, так и для мощной системы. Если Triple SLI находится все же за гранью реальности, то двойной SLI, вполне адекватное по стоимости решение, особенно если остановить свой выбор на видеоплатах среднего класса.



4

\+ **отличная основа для производительного ПК по умеренной стоимости**

– **отсутствие планок E-SATA на задней панели**

Biostar TA790GX A2+

На самом деле, все указанные недостатки относятся, скорее, к конкретной модели материнской платы на чипсете AMD, нежели к самому набору системной логики. По своим возможностям набор AMD 790GX немногим уступает NVIDIA nForce 750a SLI. Он также может быть оснащен двумя слотами PCI Express X16, но не способен работать с тремя разъемами, как nForce 780i SLI. В принципе, AMD разумно решила не вкладывать деньги в разработку этой экстремальной технологии.
Другая интересная особенность всех плат на базе AMD 790GX –технология Hybrid Power. Эти платы содержат достаточно производительный интегрированный графический адаптер на базе процессора ATI RV610. К тому же он поддерживает раздельную работу выходов DVI и HDMI. В случае если в системе установлена внешняя видеокарта или даже две, то технология Hybrid Power отключает их, если нет потребности в высокой производительности. Доставшаяся нам на тест материнская плата Biostar TA790GX A2+ является не лучшим решением на AMD 790GX. Как видно в начале описания, ее возможности не столь широки, насколько позволяет сам чипсет. При всем этом, ее цена никак не относит плату к бюджетным моделям. По нашему мнению, есть смысл либо приобретать продвинутую и более дорогую материнскую плату на базе топового чипсета AMD 790GX, либо собирать компьютер средней производительности, но и системную плату покупать поскромнее, для чего AMD выпустила несколько доступных версий чипсета.



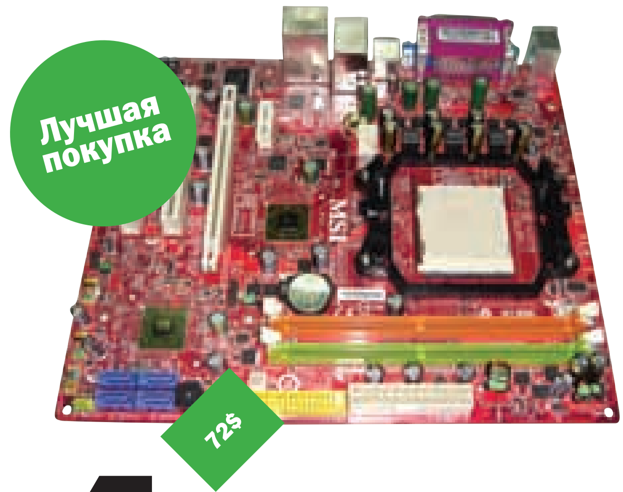
3

\+ с поддержкой основных компонентов здесь полный порядок

– отсутствие E-SATA, FireWire, задняя панель платы отбрасывает нас на годы назад

MSI K9A2GM-F V3

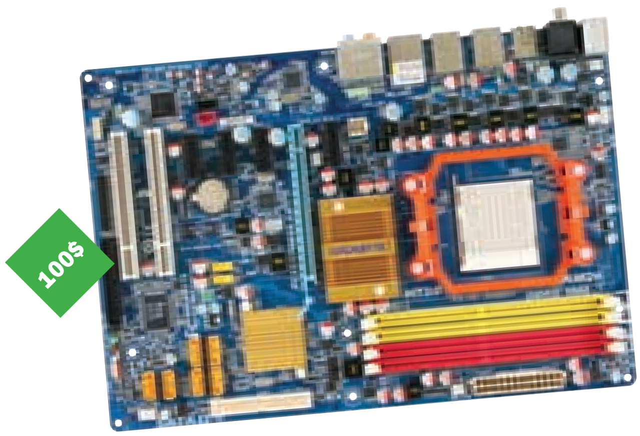
Вот это уже отличный вариант, как для бюджетных компьютеров, так и для систем среднего класса. Причем важное отличие этой платы (как и большинства моделей на базе чипсета AMD 740G) – небольшой формат mATX, так что ее можно установить во многие компактные корпуса, а также байрбон-системы. Чипсет 740G сильно ограничен в возможностях, в зависимости от того, как на это посмотреть. При цене в 72 доллара плата позволяет установить любой процессор AMD Phenom, до 4 гигабайт оперативной памяти и любую PCI-Express X16 видеоплату. Единственное существенное ограничение при сборке– отсутствие второго PCI-Express X16 разъема, что исключает возможность инсталляции ATI CrossFire системы. К сожалению, дополнительными портами плата также не может похвастаться. Здесь нет столь актуального и востребованного E-SATA, скоростного FireWire, маловато USB 2.0, хотя эта проблема легко решается установкой дополнительной планки или разветвителя. Но – все достоинства этой платы и чипсета в цене. Даже по сравнению с достаточно бюджетной и немногим более функциональной Biostar TA790GX A2+, MSI K9A2GM-F V3 стоит на 50 долларов меньше, не говоря о топовых вариантах от ASUS. Соответственно, если установка гигантского объема памяти, нескольких графических адаптеров и бесчисленного множества USB периферии вас не интересует – имеет смысл собрать ПК на базе этого чипсета. В ключевых моментах он вас ни в чем не ограничивает.



4

\+ крайне привлекательная цена

– серьезные функциональные ограничения



4

\+ отличные возможности, множество портов расширения

– неудачная конфигурация шин PCI-Express

GigaByte GA-MA770-DS3

Чипсет AMD 770 – младший в линейке седьмой серии AMD. В отличие от своих собратьев, он поддерживает всего одну шину PCI-Express X16, но зато снаряжен высокоскоростной системной шиной HyperTransport 3.0, чего не скажешь об интегрированном наборе системной логики AMD 740G. Плата Gigabyte GA-MA770-DS3 всего на 20 долларов дороже бюджетной MSI K9A2GM-F V3, но зато предлагает куда более интересный функционал и производительность. Здесь все, как и в более дорогих платах: четыре разъема DIMM, поддержка памяти DDR 2 с частотой до 1066 МГц, наличие достаточного количества USB 2.0, SATA, имеются порты IEEE1394. Установлен неплохой 7.1-канальный аудиокодек. Gigabyte практически полностью раскрыла возможности чипсета AMD 770, поэтому плату смело можно рекомендовать к покупке. Она также относится к числу моделей с одним графическим слотом, но в остальном ничем не уступает флагманам, ни по функционалу, ни по чистой производительности. Единственный заметный недостаток – крайне неудачная конфигурация портов PCI-Express. Понятно, что установить второй графический слот невозможно, но никакой насущной необходимости нет и в четырех разъемах PCI-Express X1. В лучшем случае вы установите туда ТВ-тюнер и аудиоплату, но количество моделей различных устройств для традиционной 32-битной PCI значительно больше, нежели для PCI-Express X1. А 32-битных слота здесь всего два.

Название	**ASUS M3N-HT Deluxe**	**Gigabyte GA-M750SLI-DS4**	**Biostar TA790GX A2+**	**MSI K9A2GM-F V3**	**GigaByte GA-MA770-DS3**	**ASUSTeK M3A78 Pro**
Чипсет:	NVIDIA nForce 780a SLI	NVIDIA nForce 750a SLI	AMD 790GX	AMD 740G	AMD 770	AMD 780G
Поддерживаемые процессоры:	AMD Phenom FX/ Phenom X4/Phenom X3/Athlon 64 FX/ Athlon 64 X2/Athlon 64/Sempron X2 Sempron	AMD Phenom FX/ Phenom X4/Phenom X3/Athlon 64 FX/Athlon 64 X2/Athlon 64/ Sempron X2 Sempron	AMD Phenom FX/ Phenom X4/Phenom X3/ Athlon 64 FX/Athlon 64 X2/Athlon 64/Sempron X2 Sempron	AMD Phenom FX/ Phenom X4/Phenom X3/Athlon 64 FX/Athlon 64 X2/Athlon 64/ Sempron X2 Sempron	AMD Phenom FX/ Phenom X4/Phenom X3/Athlon 64 FX/Athlon 64 X2/Athlon 64/ Sempron X2 Sempron	AMD Phenom FX/ Phenom X4/Phenom X3/Athlon 64 FX/ Athlon 64 X2/Athlon 64/Sempron X2 Sempron
Память:	4xDIMM DDR2 DIMM, 533 – 1066 МГц, до 8 Гбайт	4xDIMM DDR2 DIMM, 533 – 1066 МГц, до 16 Гбайт	4xDIMM DDR2 DIMM, 533 – 1066 МГц, до 16 Гбайт	2xDIMM DDR2 DIMM, 533 – 800 МГц, до 4 Гбайт	4xDIMM DDR2 DIMM, 533 – 1066 МГц, до 16 Гбайт	4xDIMM DDR2 DIMM 533 – 1066 МГ , до 16 Гбайт
Слоты расширения:	3xPCI-Express X16, 1xPCI-Express X1, 2xPCI	2xPCI-Express X16 (один слот работает в режиме 8X), 2xPCI-Express X1, 2xPCI	2xPCI-Express X16 (один слот работает в режиме 8X), 2xPCI-Express X1, 2xPCI	1xPCI-Express X16, 2xPCI-Express X1, 2xPCI	1xPCI-Express X16, 4xPCI-Express X1, 2xPCI	1xPCI-Express X16, 2xPCI-Express X1, 3xPCI 32-бит
Поддержка нескольких видеокарт:	NVIDIA SLI	NVIDIA SLI	ATI CrossFire X	нет	нет	нет
Южный мост:						
Выходы на задней панели:	6xSATA II, 1xIDE, 1xFDD 1xPS/2, 6xUSB 2.0, 1xIEEE1394, 1xE-SATA, 1xGbE LAN, коаксиальный выход, D-Sub, HDMI, 7.1-аудио	6xSATA II, 1xIDE, 1xFDD 1xPS/2. 6xUSB 2.0, 1xIEEE1394, 1xGbE LAN, коаксиальный выход, D-Sub, HDMI, 7.1-аудио	6xSATA II, 1xIDE, 1xFDD 2xPS/2. 4xUSB 2.0, 1xGbE LAN, D-Sub, HDMI, 7.1-аудио	4xSATA II, 1xIDE, 1xFDD 2xPS/2. 4xUSB 2.0, 1xGbE LAN, D-Sub, HDMI, 7.1-аудио, LPT	4xSATA II, 1xIDE, 1xFDD 2xPS/2. 6xUSB 2.0, 1xGbE LAN, 2xIEEE1394, D-Sub, HDMI, коаксиальный выход, , 1xCOM, 7.1-аудио	6xSATA II, 1xIDE, 1xFDD, 2xPS/2. 4xUSB 2.0, 1xGbE LAN, D-Sub, HDMI, коаксиальный выход, 7.1-аудио

ASUSTeK M3A78 Pro

Как ни странно, но эта оснащенная и сравнительно недорогая плата производится ASUS, далеко не самой дешевой компанией. M3A78 Pro – отличный образец бюджетной платы, в которой, между прочим, есть все необходимое для постройки производительной системы. Но, как и во многих других чипсетах AMD, здесь отсутствует возможность сборки компьютера с применением нескольких видеоплат. AMD и других производителей, в частности ASUS, можно понять – если бы эта возможность была здесь реализована, особого резона приобретать значительно более дорогие варианты не было бы. В остальном здесь все хорошо: поддержка высокоскоростной системной шины HyperTransport 3.0, всех доступных на сегодняшний день процессоров AMD, в том числе всех многоядерных конфигураций. Имеются четыре слота DIMM для установки DDR2 памяти с частотой до 1066 МГц. Однако есть претензии к разъемам на задней панели: не хватает FireWire (IEEE1394) и E-SATA разъемов. В плате за 120 долларов, что выше бюджетного уровня, очень бы хотелось их видеть. Платы на AMD 770 достаточно дороги, но обеспечивают лучшую совместимость с современными процессорами AMD. Если для вас двадцать долларов – незначительная разница в стоимости, стоит обратить внимание на эти платы.

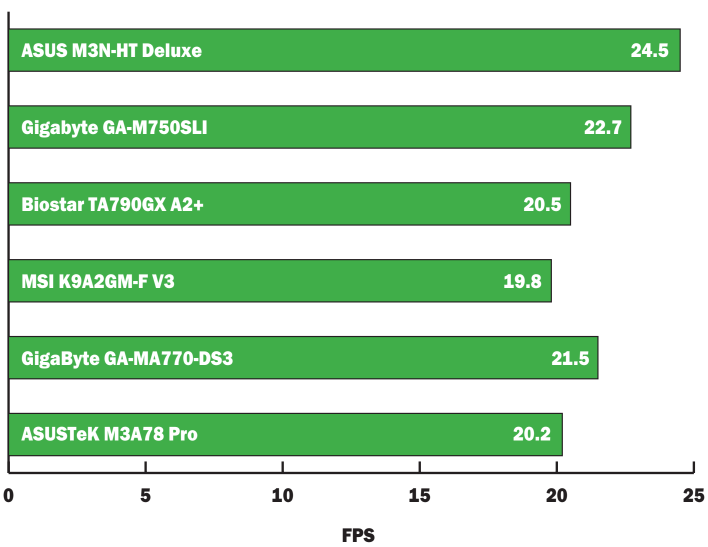


4

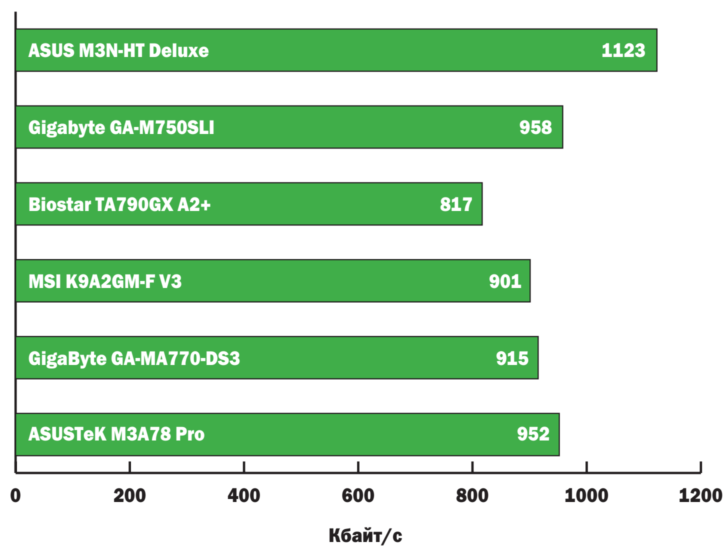
+ удачная конфигурация
– отсутствие E-SATA

Графики

Crysis, GPU Test



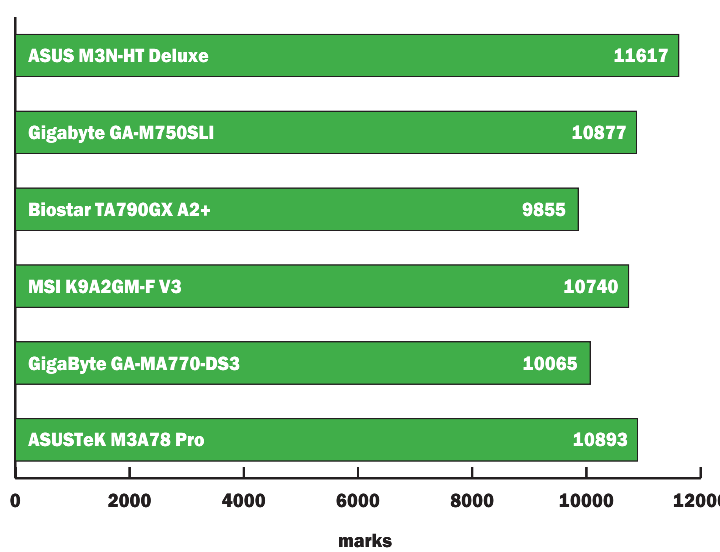
WinRAR 3.80



Выводы

Первое, что напрашивается после проведения теста, это сравнить текущие позиции NVIDIA и AMD в производстве чипсетов. NVIDIA уверенно клонит в сегмент hi-end. Платы на nForce 780a SLI стоят серьезных денег, показывают отличные результаты в тестах и предлагают все доступные на сегодняшний день технологии. Но и AMD не стоит на месте: чипсет AMD 790X далеко не финальный аккорд компании: совсем скоро появятся материнские платы на наборе системной логики 790FX, с поддержкой революционной технологии QUAD CrossFire – то есть одновременной работы четырех графических адаптеров ATI. И, что самое интересное, такая система вполне может стать актуальной, ведь сегодня AMD/ATI практически лидирует в сегменте видеоплат среднего класса, и четыре адаптера могут обойтись в 800 долларов, что сравнимо со стоимостью одной топовой видеоплаты NVIDIA. Одним словом – в ближайшей перспективе нас ждет еще масса интересного от AMD. Правда, NVIDIA также не собирается останавливаться на достигнутом. Что касается текущих результатов, то здесь хочется отметить именно плату ASUS M3N-HT Deluxe на чипсете NVIDIA 780a SLI. Она стоит дорого, но ни в чем не ограничивает пользователя, имеет широчайшие возможности для разгона и установки трех графических адаптеров NVIDIA одновременно. Ну а не менее приятный приз «Лучшая покупка» получает MSI K9A2GM-F V3, которая за скромные 72 доллара позволяет собрать весьма и весьма производительный компьютер на платформе AMD.

3DMark 2006



Новый класс?

Formoza GM 985



Кирилл Аврорин

Компания Формоза появилась на рынке гораздо раньше, чем многие из наших читателей – на свет. На ниве производства готовых компьютеров специалисты съели всех собак, кошек и прочих домашних животных: процесс давно поставлен на поток, и немалый процент российских пользователей работает за стационарными ПК Формоза. Свои компьютеры компания делит на классы: A, C, S,G, GM – чем-то напоминает названия моделей Мерседес. Нам достался GM – мультимедиа-компьютер флагманской конфигурации.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор
AMD Phenom X4 9850 Black Edition, 2.5 ГГц
Кулер
AMD BOX
Материнская плата
ASUS M3A32-MVP Deluxe/Wi-Fi
Набор логики
AMD 790FX
Память
2 Гбайт, DDR2 PC6400 Kingston
Видеокарта
Power Color ATI Radeon HD 4870 512 Мбайт
Жесткий диск
500 Гбайт, Seagate Barracuda ATA X
DVD-привод
PIONEER DVR-215DBK Black, DVD-RW
Дополнительно
ТВ-тюнер GOTVIEW PCI DVD 3 Hybrid
Корпус
GMC AVC-K1
Блок питания
850 Вт, CHIEFTEC 850W CFT-850-14C
Дополнительно
Картридер (18-in-1), Дополнительное программное обеспечение
Операционная система
Microsoft Windows Home Premium

Система основана на материнской плате ASUS M3A32-MVP в максимальной модификации. Главная ее особенность – продвинутое охлаждение. Каскад из нескольких медных радиаторов покрывает все основные компоненты материнской платы. Между собой радиаторы соединены достаточно толстыми теплопроводными трубками, а в районе процессора установлен дополнительный вентилятор. Кроме того, ото всех известных оверклокерских моделей эту отличают специальные медные планки для модулей памяти! Таким образом, даже недорогая память сможет работать на больших частотах, так как радиаторы заметно снижают ее нагрев. В остальном это современная плата для платформы AMD. Из интересных особенностей отметим наличие Wi-Fi адаптера. Остальные компоненты системы охлаждаются просто: на процессор установлен штатный кулер, два больших вентилятора есть в верхней и нижней частях системного блока.

Комплектация компьютера, в общем и целом, разумна и рациональна: используется процессор AMD Phenom X4 9850 Black Edition, отличающийся более скоростной эффективной частотой системной шины – 4000 МГц против 3600 МГц у прочих Phenom 4X. Учитывая сравнительно небольшую разницу в цене – решение вполне оправдано. Оперативная память поставлена не самая быстрая – две планки Kingston по гигабайту каждая со скоростью 800 МГц. В принципе, этого достаточно, ведь готовые компьютеры редко используются для оверклокинга. Зато сборщики уделили внимание потенциальным игрокам: в системный блок установлена самая современная разработка AMD – видеокарта ATI Radeon HD 4870, производительность которой сравнима с дорогостоящими решениями NVIDIA. При этом ее стоимость – куда ниже. Можно сделать выводы, что Формоза сэкономила на элементах, незначительно влияющих на общую производительность, зато не пожалела средств на одну из лучших современных видеокарт – это явный и очень серьезный плюс компьютера.

Главная фишка Formoza GM 985 – функциональный мультимедиа-корпус. На нем есть пара монохромных ЖК-дисплеев. Первый предназначен для отображения различной полезной информации: заголовков новостей, прогнозов погоды, текущей проигрываемой песни и много другого. Все это настраивается в достаточно удобной утилите, разработанной GMC – производителем этого корпуса. Разумеется, для полноценной работы необходимо, чтобы компьютер был постоянно подключен к Интернету. Также эта программа поддерживает пульт дистанционного управления Windows Media. Все настройки находятся под рукой, достаточно просто указать в утилите, где у вас на компьютере хранятся видеоролики, фото и музыка, после чего их можно пролистывать с помощью пульта или даже кнопок на корпусе. Приятно, что здесь есть и ТВ-тюнер: специалисты Формозы об этом побеспокоились и установили неплохую карточку GOTVIEW PCI DVD 3 Hybrid. Таким образом, все руководство медиафункциями осуществляется из одной программы. Это крайне удобно, учитывая ее простой и понятный интерфейс.

На самом корпусе есть также второй дисплей, отображающий скорость вращения вентиляторов, уровень загрузки системы и температуру процессора. Но регулятор вращения особой пользы не приносит: вентиляторы в корпусе установлены и так очень тихие. Шум практически не меняется, даже с открытой крышкой блока.



1600$

РЕЗУЛЬТАТЫ

Unreal Tournament 3, 1280x1024, high detail	62
Crysis GPU Test 1280x1024 Maximum	13876
Crysis CPU test 1280x1024 Maximum	17.8
3DMark 2006, 1280x1024	23.5

\+ такой компьютер запросто заменит музыкальный центр и телевизор

– встроенная звуковая карта

Выводы

Определенно, в Формозе работают настоящие спецы. Готовых компьютеров продаются многие тысячи, но немалый процент, откровенно говоря, спроектирован на авось. Здесь же все продумано, компьютер не разочарует активных игроков, простых домашних пользователей, любителей разгона – им будут довольны все. Добавьте к этому традиционно хорошее качество сборки и огромное количество сервисных центров Формоза по всей России. Если хочется мощный, многофункциональный компьютер за приемлемые деньги и с гарантией качества и сервисного обслуживания – Formoza GM 985 будет отличным выбором. Мы не углядели в нем видимых недостатков, единственное, что хотелось бы добавить к существующей конфигурации, – полноценную звуковую карту. Несмотря на то что ASUS встраивает в свои материнские платы неплохие аудио-чипы, высококачественная 7.1-канальная карта здесь была бы к месту. В остальном разработчиков можно только похвалить, в особенности, за быстрое реагирование на изменение рынка: карточка ATI Radeon HD 4870 появилась совсем недавно, а они уже успели поставить компьютеры с ней на поток.

Сетевое мультимедиа

ZyXEL NSA-220

Пользователи Интернета со стажем, несомненно, помнят модемы ZyXEL. В свое время они стоили дороже многих других моделей, но зато обеспечивали стабильное и быстрое соединение, если таковым вообще можно назвать связь по телефонной линии. Распространение Интернета, возросшие потребности в домашних сетях развязали руки инженерам ZyXEL: компания предлагает массу интересных устройств, повышающих удобство и функционал сетей. Не так давно был представлен медиасервер ZyXEL NSA-220 с рядом довольно интересных возможностей. И главное – вы вполне сможете ими воспользоваться, даже не имея навыков системного администратора.

ТЕКСТ
Аврорин Кирилл

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Интерфейсы
1x RJ-45 Gigabit Ethernet, 2x SATA II, 2x USB хост

Сеть
TCP/IP, TCP/UDP, NetBEUI, DHCP (клиент), IPP, UPnP

Передача файлов
SMB/CIFS, FTP, HTTP, P2P (BitTorrent), RSS

USB
Mass Storage, gPhoto (PTP), RAW Printing

Поддержка файловых систем на внешних носителях
NTFS, FAT16/ FAT32, EXT2, EXT3, ReiserFS; ISO9660 и UDF (только чтение)

Медиасервер
DLNA, UPnP AV, iTunes

Встроенная ОС
Linux для встраиваемых систем

Конфигурация дискового массива
два диска, RAID 0/1, JBOD

Размеры
202 x 113 x 142 мм

Вес
1500 г

Основное предназначение сетевого медиасервера ZyXEL – хранение данных и осуществление к ним доступа. Сделать это можно всеми известными науке способами: напрямую, через локальную сеть, через Интернет, причем как по FTP, так и по HTTP протоколу. Также устройство обучено автоматическому скачиванию файлов из сетей распределенного доступа, например, из крайне популярной сейчас BitTorrent. Но начнем с самого начала, а именно – с внешнего вида NSA-220. Сервер заключен в приятный белый корпус, на передней панели – несколько индикаторов работы, кнопка включения. Сзади – сетевой разъем Ethernet, гнездо для подключения питания и съемная панель-салазки. Начать работу предстоит именно с нее: для функционирования накопителю требуется один или два жестких диска, которые нужно купить отдельно. Впрочем, NSA-220 может работать и с подключенной флэшкой, либо другим внешним накопителем. В процессе изучения новинки мы использовали два диска Seagate, емкостью 250 Гбайт каждый, объединенных в RAID-массив. Вообще, каких-либо ограничений NSA-220 не накладывает: можно использовать накопители любого объема, единственное требование– чтобы они были с интерфейсом SATA I, II и формата 3,5 дюйма. Их установка проходит легко: отвинчивается задняя стенка, к жестким дискам привинчиваются салазки, после чего диск закатывается внутрь, крышка закрывается. Все просто и не требует каких-либо дополнительных навыков.

Дальше необходимо установить с диска крохотную программку. Введя в ней пароль и логин администратора (для первого запуска те, что указываются по умолчанию), можно начать первичную настройку медиасервера. В частности, обнаружить его в сети, назначить IP и быстро перейти в веб-интерфейс для конфигурирования. В нем, к примеру, можно создать папку с фото, которая будет доступна только пользователям локальной сети, или поставить торрент на закачку. Нам очень понравился интерфейс настройки закачек торрентов. Это целая встроенная программа, практически ничем не уступающая полноценным сетевым клиентам. Здесь можно устанавливать приоритет тех или иных файлов, смотреть скорость закачек, их статус, количество пользователей, с компьютеров которых производится загрузка. Для этого вовсе не обязательно держать включенным компьютер, достаточно лишь, чтобы работал сам NSA-220.

Тут, правда, не все так просто. Сам медиасервер не является роутером, то есть если провайдер использует VPN, подключиться к нему напрямую не получится. В таком случае вам вам понадобится внешний маршрутизатор, например, в составе интернет-центра. Если у вас в домашней сети уже есть это устройство – тогда никаких проблем не возникнет. Будучи включенным, NSA-220 самостоятельно продолжит закачку файлов, сохранит их на дисках и сделает доступными по сети. Мало того, устройством можно управлять через Интернет – то есть, сидя, к примеру, на работе в офисе, выбирать файлы для закачки на домашнее хранилище. Тем, кто активно пользуется услугами торрент-серверов, настоятельно рекомендуется к покупке NSA-220.
Не менее интересная возможность – подключение к домашнему медиаплееру. NSA-220 способен соединяться посредством протоколов DLNA, UPnP AV, iTunes.



280$

\+ устройство значительно расширяет возможности компьютера и домашней сети

\- внешний блок питания

Выводы

Если у вас дома стоит один компьютер и единственное его предназначение – непродолжительный вечерний обзор Интернета и игрушки, то никакого смысла в приобретении этого медиасервера нет. Зато любителям бит-торрент сетей, активным пользователям цифрового контента (фильмы, игры, музыка), обладателям домашней сети, гаджетов и многого другого – настоятельно рекомендуется к покупке. В первую очередь для того, чтобы обеспечить доступ к вашей коллекции медиа откуда угодно: с любого компьютера домашней сети, из Интернета, а также с медиаплееров, установленных в вашей квартире. Все это нетрудно в настройке, интерфейс русифицирован и интуитивно понятен.





Слева: Робот Wakamaru сделан на радость детям и взрослым. Это устройство может выполнять разнообразные функции, начиная от секретарских и заканчивая возможностями няньки. Робот может давать справки, основываясь на данных из Интернета. Управление осуществляется на базе операционной системы Linux. Робот имеет две руки, весит около 30 грамм, а в высоту он не более 100 см.

Справа: По-японски aibo означает «любовь, привязанность». Первая модель робопса была выпущена еще в 1999 году. С тех пор модель была модифицирована и претерпела несколько версий. Развиваться робот может благодаря окружающей обстановке, за счет желания хозяина, а также благодаря второму AIBO. Робот состоит из семи съемных деталей, использует собственный центральный процессор, который управляется операционной системой Aperios. В качестве модулей памяти используется Memory Stick.

Думай, как я

Искусственный интеллект и робототехника

Человек давно мечтал создать не просто механизм, а мыслящее и действующее техническое существо. Слово «робот» еще в начале XX века придумал чешский писатель Карел Чапек, а немногим позже появились и первые пробные модели. Взглянем на историю развития робототехники и искуственного интеллекта.



ТЕКСТ
Евгений Попов

Нашему поколению сильно повезло. Мы можем и, наверное, еще будем наблюдать бурный прогресс и развитие технологий. Следует отметить, что на большинство современных приспособлений повлияли мечты человечества о будущем, отображенные в книгах фантастов, рисунках, а ныне и в художественных фильмах. До сих пор люди грезят о полноценных роботизированных системах, которые станут помощниками и, возможно, друзьями. Основным препятствием к созданию таких механизмов является проблема проектирования полноценной и всесторонней модели искусственного интеллекта.

Интеллект

Стоит отметить сразу, что ученые давно бы решили проблему реализации искусственного интеллекта, если бы знали на самом деле, что это такое. До сих пор не существует точного определения ни ИИ, ни разума вообще. Невозможно определить также критерии разумности машин и компьютеров. Все это проблемы не только технических отраслей науки, но и, в частности, философии. Впрочем, общие вопросы не сильно волнуют человечество. Развитие подхода к моделированию искусственного интеллекта напоминает синусоиду, где каждый скачок связан с возникновением инновационных идей. Сейчас ученые все больше уделяют внимание старым разработкам и достижениям. Базовые модели, которые можно отнести к области искусственного интеллекта, используются вовсю, в частности и в компьютерных играх. Игроку нужен способный умный противник, обученный не просто метко стрелять, но пытающийся мыслить логически, обучаться и уделять внимание стратегии. Все это наиболее явно можно видеть в шахматах. Прямой тому пример – шахматный компьютер Deep Blue от компании IBM, который обыграл чемпиона мира Гарри Каспарова в 1997 году. Великий шахматист ни разу за всю свою карьеру не терпел поражения, и в результате был просто взбешен. Тем не менее, такие интеллектуальные системы не приносят радости, ни любителям фантастики, ни самим ученым. Основная цель искусственного интеллекта, по мнению некоторых ученых, – достижение прямого контакта и взаимопонимания с машиной. Существует несколько отраслей знания, которые позволяют приблизить момент компьютерной симуляции некоторого подобия разума. Это распознавание образов и адаптивное поведение. Если с помощью первого компьютер может только распознавать знаки, письмо, речь и лица, то адаптивное поведение решает вопросы нахождения пути, преодоления препятствий. Все эти программные технологии были бы бесполезны, если бы не применение их в реальной жизни. Например, с помощью генетических алгоритмов и адаптивного поведения моделируется ситуативное восприятие и решение задач боевых единиц противника в компьютерных играх всех мастей. Так же решаются многие экономические, эволюционные задачи. Как пример можно привести систему Mycin, которая на экспертном уровне по симптомам может определить с некоторой вероятностью заболевание пациента. Что касается распознавания, то тут список также широк. На автомобильных дорогах камеры фиксируют номера машин, а система снимает показания с картинки, выделяет необходимую информацию и сверяет с базой данных. Программа распознавания текста от российской компании ABBYY может переводить отсканированный текст в полноценный электронный формат. В свою очередь, система ViaVoice способна общаться с клиентами, обрабатывать и принимать заказы. Стоит отметить, что многие банковские структуры до сих пор грезят о возможности создавать программы для игры на бирже – обучающейся модели, которая

будет всегда выигрывать. Поводом послужили результаты международных соревнований по трейдингу 2001 года, в котором машины одержали убедительную победу над людьми. Однако выигрывать на бирже, как и в казино, всегда – невозможно. Если есть победитель, то есть и проигравший. Об этом постоянно забывают, впрочем разработчики не отказываются от заказов. Если банк хочет своего игрока на бирже, то почему бы его не дать. Тем более что, помимо материальной выгоды, это для многих НИИ еще и способ продвинуться в своих исследованиях дальше. Существует также большое количество примеров применения моделей, о которых мы даже зачастую не задумываемся. Среди них определение целей ПВО и других военных структур, системы наведения, навигации и поиска, спам-фильтры. Все они работают самостоятельно, способны обучаться и требуют вмешательства человека лишь при необходимости. Но людям всегда хотелось большего, хотелось более тесного контакта с бездушной машиной. Сделать ее помощником не только в житейских делах, но и в вопросах общения и развлечения.

Роботы

Первое упоминание машин с признаками разума появилось еще в XVIII веке. Однако в большинстве случаев оказывалось, что это просто шарлатанство с целью наживы – такие устройства, как правило, выставлялись в балаганах и на ярмарках для увеселения. Скажем, в 1495 году Леонардо да Винчи представил детально проработанный макет механического рыцаря, который мог сидеть, двигать руками и открывать забрало.

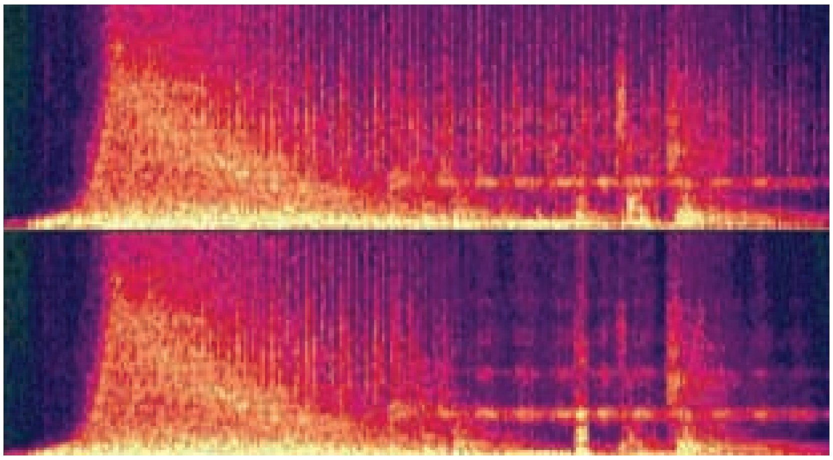
Несмотря на то что искусственный интеллект – проект далеко не завершенный, сегодня мы имеем большое количество примеров того, что кое-какие плоды многочисленные исследования и денежные вливания все-таки дают. В первую очередь, наиболее интересным для обывателя являлась и всегда является робототехника. Если ранее от робота было достаточно получить лишь выполнение простейших функций (например, сборка механизмов на заводах или следование другим алгоритмам), то сегодня человек хочет получить андроида, который будет не просто безмолвно подчиняться приказам, но и жить своей собственной жизнью, чувствовать и обучаться. То есть обладать своим собственным интеллектом. Интересно, что автомобильные японские компании с радостью стали вкладывать деньги в разработку и исследование роботизированных систем на базе искусственного интеллекта. Таким образом, убивается сразу несколько зайцев. Во-первых, компании демонстрируют свои производственные возможности и научные достижения, а во-вторых, способствуют прогрессу и часто появляются в новостях, что также можно расценивать как рекламу марки. В частности, Honda уже давно модернизирует своего робота Asimo. Его основным достоинством следует считать пластику движения и соблюдение многих анатомических подробностей. Робот умеет бегать, прыгать и даже танцевать, не говоря уже о распознавании голосовых команд, жестов. Робот может играть роль камердинера (открывать дверь, приветствовать и провожать гостя до нужного места) или пользоваться интернетом для изучения погодных условий и информировать о них впоследствии хозяина. Сделала свой шаг и компания Mitsubishi, которая представила робота, который может выполнять секретарские функции. Такой помощник стоит в среднем $14000. Он узнает лица, понимает некоторые фразы и способен давать справки и следить за помещением. Робот получил название Wakamaru. Компания Sony известна многим благодаря собачкам AIBO, которые прославились своей относительной доступностью и функциональностью. Робопес умеет ходить, различать предметы вокруг себя, преодолевать препятствия, распознавать команды и лица. Его особенность – возможность обучения и эмоциональность. Настроение робота может меняться в зависимости от окружающей обстановки. Разработчики говорят, что AIBO может испытывать шесть чувств: страх, грусть, счастье, гнев, раздражение и удивление. Наконец, еще один шаг к моделированию андроида был сделан компанией Kokoro Company Ltd. Впервые на выставке в 2003 году был представлен вариант под названием Actroid, который внешне полностью походил на человека и при этом обладал достаточно активной мимикой и пластикой. Двигалась в данном случае только верхняя часть, включая руки. Задействованы также были шея, плечи, суставы, губы и веки. Во многом такой робот напоминал первые трехмерные графические модели. Возможно, в скором времени мы получим андроида, который будет так же, как и человек, не только выглядеть, но еще и понимать, думать, чувствовать. **СИ**



Справа: Робот под названием Actroid бегать и прыгать не в состоянии. Зато обладает качественно реализованной пластикой и мимическими возможностями. Компания-производитель использует свою разработку в качестве рекламного стенда. На премьерах и презентациях других компаний милая девушка, жестикулируя, расскажет посетителям об особенностях продукции или, например, о себе.



Справа: Робот ASIMO (Advanced Step in Innovative Mobility) массой 54 кг и ростом 130 способен передвигаться со скоростью до 6 км/ч. Название машина получила в честь автора трех законов робототехники – Айзека Азимова. Сегодня существует около 50 моделей робота, причем некоторые можно взять в аренду. Компания Honda своих роботов не продает ни за какие деньги. Стоимость каждой модели не превышает миллиона долларов США.



Вверху: Определение многих систем звуковых частот может вызвать многочисленные проблемы. В частности, человек не способен с точно такой же интонацией воспроизвести слово или команду. Совпадение частот в некотором диапазоне определяется с помощью сонограмм. Определенные звуки или буквы дают определенные частоты. Фактически задание частот и является ключом к кодовому замку, зафиксированному первоначально.

Словарь

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ – в английском варианте Artificial intelligence, AI – раздел информатики, который занимается формализацией задач, имитирующих в той или иной мере задачи, выполняемые человеком и человеческим разумом.

РОБОТ – ОТ ЧЕШСКОГО ROBOTA – устройство, которое частично или полностью заменяет человека при выполнении некоторых видов деятельности, в том числе в недоступных местах или условиях, опасных для жизни. Слово впервые зафиксировано в пьесе «Россумийские универсальные роботы» чешского писателя Карела Чапека в 1921 году.

АНДРОИД – от греческого andr (человек, мужчина) и eides (подобный, схожий) – человекоподобные дроиды. Впервые термин был применен в фантастической литературе. Режиссер Джордж Лукас использовал в своей эпопее сокращение дроид для того, чтобы быть оригинальным и при этом не уводить зрителя от истинного значения.

КИБОРГ – от английского cybernetic organism – жизнедеятельная система, представляющая собой совокупность биологических и механических элементов. Этот термин нельзя путать с андроидами, хотя само определение является, опять же, достоянием научной фантастики.

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

«Страна Игр» рекомендует

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо



Платформа:
PC
Жанр:
shooter.first-person.freeplay
Зарубежный издатель:
Deep Silver
Российский издатель:
GSC World Publishing
Разработчик:
GSC Game World

Войны группировок – основное отличие «Чистого неба» от первой части. «Сталкер» – это не какой-нибудь буржуинский BioShock, он не будет развлекать игрока и водить его за ручку. Суровый мир Зоны не прощает ошибок.

Spore



Платформа:
PC
Жанр:
strategy/simulation.life
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Maxis

Коллекция простых, но мощных 3D-редакторов или симулятор Жизни, Вселенной и Всего Остального? Даже те, кто активно хают Spore в целом, обязательно находят для себя хоть одну привлекательную стадию игры. Ждем первых дополнений!

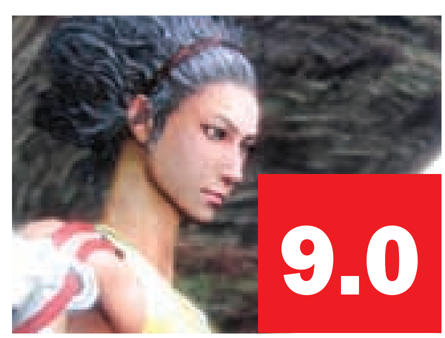
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots



Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.stealth
Зарубежный издатель:
Konami
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Kojima Productions

За что бы ни брались авторы MGS, они умудряются быть в числе лучших в мире и при этом всегда найдут способ удивить и восхитить игрока. Не ждите старого MGS в новом поколении. Это новая игра и совсем другой интерактивный фильм.

Lost Odyssey



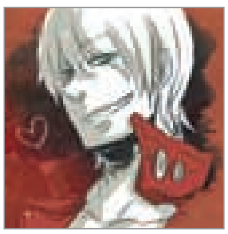
Платформа:
Xbox 360
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский дистрибьютор:
«Алион»
Разработчик:
Mistwalker

Мы так долго ждали в новом поколении по-настоящему «большой, хорошей и правильной» JRPG. Чтоб дух захватывало от графики, чтоб что ни персонаж – то личность, чтоб сюжет не отпускал до самого финала и чтобы музыка была от Нобуо Уэмацу.

Слово команды

Жизнь редакции, как она есть

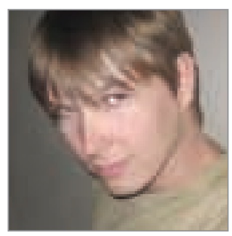
Наталья Одинцова



Наш корреспондент Али Альмаси съездил в Польшу: пообщаться с Клиффи Б., опробовать одиночный режим Gears of War 2, а также The Horde. «Представляешь, – говорит, – теперь можно подкрадываться сзади к врагам и по филейным частям их – пилой, пилой! А еще нам показывали всего два уровня синглплеера, но я перезагрузился и посмотрел третий, пока меня не остановил сотрудник Epic. А вот моя фотка с Клиффи. Завидно?» Вот ведь, дразнится.

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Granado Espada

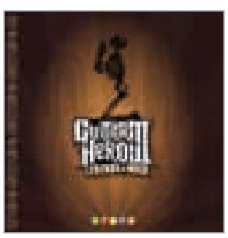
Артем «cg» Шорохов



Впечатления за две недели одной строкой. Жонглировать чубакками весело. Император кувыркается. Если Вольдо сменить пол и как следует нарядить пчелкой, выйдет очень даже секси и взорвет Зонту мозг. Народная мудрость гласит: «Чем тяжелее бюст, тем злее лаг». «Кошка драная» – это про Селину Кайл после двух раундов против Бараки. Мицуруги сволочь. На улице холодно. Кофе остыл. На «Южный парк» опять катят бочку.

СТАТУС: В одном ачивменте от Темной стороны **НИКАК НЕ НАИГРАЕТСЯ В:** The Force Unleashed

Алексей «Red Cat» Голубев



Придумывая, что подарить на день рождения одному очень хорошему человеку, вспомнил о Guitar Hero III. Честно говоря, до сих пор относился к этому и ему подобным проектам с предубеждением. Но подарок ведь должен нести в себе заряд положительной энергии, а что может быть положительнее игрушечной гитары на батарейках? Потом, опробовав в гостях собственноручно приобретенный презент, понял – без покупки второй гитары (себе любимому) уже не обойтись.

СТАТУС: Гитарист **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** уход от ответственности

Юрий «Voron» Левандовский



Диковый отдел, продолжая тренироваться в SC4, превратил игру в настоящую Rumble Roses. Каждый создал себе по 2-3 девчонки с любимым стилем, так на свет появились женские воплощения Ёсимицу, Зигфрида, Мицуруги и главная любимица публики – девушка Лизардмен. Жаль, что на чемпионатах весь кастомайз запрещен… А в Японии тем временем уже вышел третий патч, правящий баланс и даже привносящий в игру кое-какие новинки.

СТАТУС: Оператор «Звезды Смерти» **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** GT 5: Prologue, Soul Calibur 4, Yo-yo

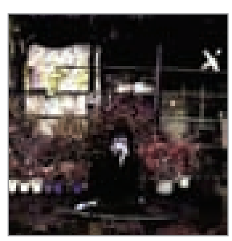
Илья Ченцов



Фанаты WoW с замиранием сердца ждут, пока на них обрушится гнев Короля-лича, а я играю в WOW2 – тоже та еще онлайновая зараза. Пока соотношение побед к поражениям не в мою пользу, но знакомиться со все новыми стратегиями противников и придумывать контрмеры все равно очень увлекательно. Одиночная кампания по сравнению с сетевой игрой – просто ерунда. Одна из миссий вообще проходится автоматически, если оставить игру на 20 минут.

СТАТУС: Червяк в ушанке **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Worms Open Warfare 2 (PSP)

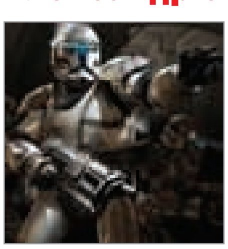
Евгений Закиров



«Софт Клаб» как-то ловко заменил европейские карты оплаты World of Warcraft на русские, из-за чего многие игроки, не имеющие банковской карты, были вынуждены какое-то время поиграть на наших серверах. Там странно: вроде, дали бесплатную подписку на месяц, но вот тут встречаются три названия одного и того же места, а в тех краях мобы застревают в ступеньках и персонажи теряют текстуры. Патчи? Где?

СТАТУС: Uroboros **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Disgaea 3, Ryoujoku Gakuenchou

Александр Солярский



В нашем коллективе очередное сезонное обострение: не успели сойти последние симптомы эпидемии под названием Soul Calibur 4, как нас тут же поразила лихорадка Star Wars. В данный момент, я, наверное, единственный из дисковиков, кто не носит футболки с Дарт Вейдером, имперским штурмовиком или плененной принцессой Леей. Нужно исправлять положение, а то, не ровен час, за пов-станца примут!

СТАТУС: не Оби-Ван **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Star Wars: The Force Unleashed

Денис «SpaceMan» Никишин



Последний раз в Command & Conquer я играл еще во времена первого Red Alert'a. Пропустив все что было потом, я решил посмотреть во что нынче превратился «ЦыЦ» на примере Tiberium Wars. И знаете что? Вся эта трехмерность не пошла стратегиям в реальном времени на пользу. Вместо харизматичных спрайтовых танков у нас теперь пестрая груда невразумительной техники, разобраться в которой совершенно невозможно. Разве что Мамонт-танк видно издалека…

СТАТУС: Демон-монтажер с Льва Толстого **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Soul Calibur 4

Подписка в редакции

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» +2DVD и «PC ИГРЫ» + 2DVD
На 6 месяцев – 3150 руб.
На 12 месяцев – 5580 руб.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в октябре, то журнал будете получать с декабря.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц)
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2400 РУБ НА 12МЕСЯЦЕВ. – 4400 РУБ.

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ____________________ 2008 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

дата рожд. ☐☐ . ☐☐ . ☐☐ г.
день месяц год

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом ________ корпус ________
квартира/офис ____________________
телефон (______) ____________________
код
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_______________»	
с __________ 2008 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

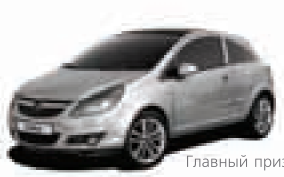
ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_______________»	
с __________ 2008 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир





Главный приз Opel Corsa



Многочисленные призы от Alpine

Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоем компьютере!
Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку РОСНО на свое авто.
А в конце года лучший получит реальный автомобиль - Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!
Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru и www.maxi-tuning.ru

РОСНО в составе Allianz

MAXI tuning

msn.ru msn

Обратная связь

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»

Хотите попасть на наши страницы?

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно не только вам, но еще и другим геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!

Фотограф: Мария Пухова





Мне кажется, киберпространство способно лечить. Включаешь любимую игрушку – и словно отдыхаешь в дорогом spa-отеле Куршавеля. Таким же эффектом обладает и аниме. То, что происходит на экране монитора или телевизора, играет гораздо большую роль, нежели развлекательную. Отрешившись от «бытовухи», проблем в универе и на работе, от скучной и монотонной жизни, спасаешь города, покоряешь сердца, с азартом рубишься в файтинги и испытываешь впрыск адреналина в кровь, участвуя в гонках. И это – прекрасно! Главное, не остаться в виртуальном мире насовсем – иногда и в реальности встречаются хоть и редкие, но чрезвычайно приятные моменты.

Калипсо

Mario Kart сквозь призму персонального Ренессанса

В этом году произошло событие, сделавшее мою жизнь чуточку краше: я наконец обзавелся игрой Mario Kart Wii. Едва не сказал «событие, наполнившее жизнь дополнительным смыслом», да вовремя осекся – все же речь об игре, а не о чем-то эдаком глобальном и философско-мировоззренческом. Само собой разумеется, такие громкие слова были бы чем-то излишним: если игры и могут наполнять жизнь человека новыми смыслами (что, вообще говоря, сомнительно), то уж едва ли на эту роль годятся аркадные гоночки. Так что здесь самое время, чтобы вам посмеяться надо мной, как над самым распоследним закостенелым фриком. Но, позвольте – дайте мне пару минут, и я попробую развеять ваши подозрения.

Я поклонник Марио и сериала Mario Kart в частности с самых малых лет. Но как-то так получилось, что, по глупости ли своей, по бедности ли, но я пропустил эволюцию сериала эпохи N64 – GameCube. NES была, SNES была, а потом – бац! – и подарили любящие родители своему ненаглядному чаду PlayStation (за что им отдельное и большое спасибо). Только-только начиналась вторая половина девяностых, приставка в российском доме – сама по себе редкость, а уж две и более – так и вовсе непозволительная роскошь. Началась новая, и куда более продолжительная эпоха в моей персональной геймистории – эпоха PS one и PS2 (прерывавшаяся, впрочем, на краткие промежутки увлечения PC и Dreamcast).

Но, как бы там ни было, и эта эпоха с приходом консолей нового поколения канула в лету. А точнее еще раньше – когда я понял, что начинаю разочаровываться в играх для приставок Sony. И больше того – уставать от них. Я начал искать обходные пути к удовольствию, привычка к которому привилась почти что с молоком матери – удовольствию от Игры. Вовремя подвернувшийся товарищ, большой любитель всего японского и технологичного, продемонстрировал свое карманно-раскладное белое чудо с маркировкой, которую, пожалуй, в жизни теперь не забуду – Nintendo DS. Он показал мне всего две игры – Phoenix Wright и Osu! Tatakae! Ouendan, но и этого хватило, чтобы спустя всего несколько дней я с горящими от восторга глазами бегал по магазинам в поисках такого же агрегата. Вышеупомянутые игры (все их части и японско-американские ипостаси) увлекли меня по меньшей мере на полгода. Чудесное было время. Время, когда я отдыхал от игр для Больших Консолей и набирался сил, чтобы когда-нибудь вернуться к ним. Но до того, как это произошло, волею случая набрел на пеструю коробочку с New Super Mario Bros. Ох, что тут началось! Игра совершенно, что называется, «сорвала крышу». Знакомые детства пейзажи, мелодии, противники… И все это великолепие в разы веселее и увлекательнее, чем прежде! И, конечно же, гигантский, сокрушающий все и вся Марио – бальзам на душу тех, кто знаком с оригиналом. Наверно, с этого самого момента я и стал мариобоем – Yoshi's Island, Mario Slam Basketball, Super Princess Peach – игры на моей DS сменялись одна за другой!

Само собой, дело дошло и до Mario Kart. Чуть выше по тексту я жаловался на то, что пропустил эпоху N64 и GameCube с их великолепными играми. Но уж на Mario Kart DS я оттянулся по полной. Прошел все чемпионаты на самом высоком уровне сложности. Накрутил кучу кругов по Wi-Fi с братом, еще боль-

Занудный FAQ

Вопросы, которые нас утомляют.
Отвечаем в последний раз!

В какой комплектации лучше покупать PSP? Slim брать или нет? На что влияет прошивка? Какого объема нужна карта памяти, если я собираюсь в основном только играть?

Если честно – все равно. Slim-вариант, помимо веса, от «толстушки» отличается лишь видеовыходом и новой батареей. Большая карта памяти понадобится только в том случае (ни слова о пиратстве!), если вы будете использовать PSP как медиаплеер (для игровых сэйвов вполне хватит и обычной, на 32 Мбайта) или не захотите стирать пройденные демоверсии с нашего диска. А всякую свежую прошивку вам обязательно предложит автоматически установить всякая свежая игра – заморачиваться этим совершенно не приходится.

У меня PS3 (60GB), регион Россия. Получится ли у меня поиграть в MGS: The Essential Collection?

Это очень легко проверить, ведь российская PS3 обратно совместима только с PS2-играми европейского региона. В то же время The Essential Collection в Европе никогда не издавалась. А на нет и суда нет.

ше – с заокеанскими коллегами через Интернет. Но этого было мало, хотелось много большего. Тогда-то я и купил Wii – во многом из-за этих самых аркадных гоночек (хотя решающим фактором, признаюсь, стала все-таки Super Mario Galaxy). И, вы знаете, о своей покупке я не пожалел ни на одно мгновение. Mario Kart оказался великолепен (в это никто и не сомневался) и, что куда неожиданнее, – по-своему уникален. С одинаковым интересом в него играли мой младший брат, друзья (апологеты PS3 и Xbox 360, кстати), моя девушка и случайные гости из тех, что часто захаживают к нам в дом! Словом, игры перестали быть только моей «заморочкой», а в глазах окружающих я перестал выглядеть, в чем вы могли заподозрить меня ранее, фриком. Да, Mario Kart действительно чуточку преобразил мою жизнь и сделал ее краше, но не потому, что я погрузился в игру с головой и забыл обо всем на свете (чем, бывает, грешит брат-геймер), а потому, что мне удалось увлечь своим хобби дорогих и близких мне людей. А это, согласитесь, многого стоит. Начался новый период моего увлечения видеоиграми – я назвал его моим собственным, персональным Ренессансом – когда к моим развлечениям присоединились окружающие, а интерес к видеоиграм вернулся с удвоенной силой.

Искрение Ваш, Nintendobot,
nintendobot@rambler.ru

**Калипсо ** *Любезнейший! Ваше увлечение Nintendo полностью понятно и оправдано. Думаю, большинство наших читателей прошли «приставочную» эволюцию, где одной из важных ступеней была именно «Большая N». Сколько восторга вызывали в нас любимое семейство Конгов, бравый Марио, непоседливые принцессы и разумные грибы! Ведь наше игровое прошлое – это светлое время, когда заботы, тревоги и прочие жизненные сложности были далеко на заднем плане. Именно поэтому мы так любим наших обезьянок и водопроводчиков, говорим огромное спасибо Nintendo за возможность почувствовать магию минувших дней во дни сегодняшние. И еще за то, что обожаемые игрушки стали ярче, живее и увлекательнее – мой младший брат на пару с котом с замиранием сердца днями напролет следят за перемещениями Марио по всей Галактике. Кот – ветеран, закаленный в виртуальных боях, – пытается помогать обеими лапами, выцарапывает монстриков из экрана телевизора. И, знаете, кажется, у него уже начинает получаться!*

Геймер-рецидивист

Здравствуйте, уважаемая редакция СИ. Зовут меня Дмитрий, и пишу я вам из Санкт-Петербурга. Мне 20 лет. Ваш журнал я стал покупать 6 лет назад, но познакомился с ним немного раньше. В году 1999, помнится, взял я почитать журнал ваш у своих друзей и зачитал тогда до дыр прохождение игры Myth 2: Soulbringer, а также первой Half-Life. Тогда у меня еще не было компьютера, но совсем скоро он появился. И на следующие несколько лет я стал, наверное, тем, кого называют геймер. Я проходил игры совсем разных жанров – GTA, Warcraft, Neverwinter Nights, Max Payne, «Аллоды», HoMM, Prince of Persia, Syberia, Grim Fandango, «Вангеры», «Периметр», KotOR и еще около 30 разных игр. Все это время я покупал ваш журнал и читал его от корки до корки. Когда я стал чуть побольше, я задался вопросом: «А какие же игры мне нравятся?». Ответ опять же помог найти ваш журнал – мне нравятся игры, с интересным сюжетом. Тут же я натолкнулся на тот факт, что на PC таких игр меньше, чем на консолях. Через некоторое время (а именно к концу школы) у меня появилась PS2. И тут я просто пропал – сначала в FF, а через некоторое время и в MGS. Но время шло, а люди, как ни прискорбно, имеют свойство взрослеть. Так (по крайней мере мне так кажется) случилось и со мной. Сейчас я учусь в институте на 4 курсе, у меня есть девушка, наклевывается хорошая работа по специальности. Короче времени на игры становится все меньше и меньше, а если честно – его и вовсе нет. Но даже если я и сяду за какую-нибудь игрушку, то как назло она надоедает через полчаса. Такое ощущение, что где-то я это все уже видел. Ваш журнал по причине разочарования в играх последние полтора года почти не покупал. Но я хочу в последний раз попробовать удержать при себе свое увлечение – купить PSP.Я не раз находил на страницах вашего журнала советы, мол, коли не хватает времени – покупай карманную консоль. Ну а PSP, а не DS – так как я не большой любитель экзотичных игр. Подскажите, пожалуйста, как там с играми, много ли подобных FF и MGS? Заранее огромное спасибо. Ваш журнал, как и все игры в целом дали мне кучу положительных эмоций и до сих пор все еще продолжают радовать, хоть и гораздо реже. Но не вы тому виной, «Страна Игр» лишь хорошеет год от года. Желаю вам и дальше развиваться и продолжать радовать геймеров всех возрастов! С уважением, экс-геймер.

Шаметун Дмитрий,
LegatTaggarT@yandex.ru

**Калипсо ** *Дорогой Дмитрий! Что же вы себя записываете в экс-геймеры? С таким богатым прошлым, и с не менее прогрессивно-перспективным будущим – можно сказать, что геймерство у вас заложено на генетическом уровне (и будет передаваться по наследству). Может, просто имело место быть перенасыщение играми? Когда ничего, кроме игрушек, не видишь, в один прекрасный момент (а он наступает – рано или поздно, но обязательно наступает) ты в постели/за чашкой кофе (сока, пива, и пр.)/в метро/в университете/в туалете вдруг осознаешь, что хотел бы обнимать реальную блондинку, а не виртуальную. Хотел бы бродить по настоящему парку (и уже понятно, с кем), а не по пустошам Oblivion. Хотел бы размять онемевшие пальцы рук и ног взаправду, а не джойстиком. Вы же живой человек, из плоти и крови, а не пиксельный персонаж, в конце концов, и естественные желания – естественны. Однако, как я уже говорила выше, вы – геймер, и никуда от этого не убежишь (а если и получится – можно в один прекрасный миг вдруг почувствовать, что обворовал сам себя). Так что придут новые приставки, новые игры, которые будут вам интересны – и в которые можно играть и с друзьями, и с девушкой, и по-старинке одному. А наш журнал постарается держать вас в курсе всего новейшего и сногсшибательного.*

**Зануда ** *Угу. Вот она, беда – во фразе «Я не большой любитель экзотичных игр». Вы, я думаю, и сами заметили, что утверждение это весьма остро спорит с заявлением о том, что современные безделицы, дескать, наскучивают через полчаса – «все это уже где-то видел». Как именно? Извольте. Считая себя консерватором, опасаясь всего нового, вы подсознательно выбираете для себя нечто наиболее знакомое, комфортное или, выражаясь, грубей, но прямей, – вторичное. Попробуйте заменить такое домашнее и мягкое слово «привычный» на предложенное мной*

Что происходит?! Почему в магазинах есть только немецкая версия Mercenaries 2: World in Flames?

Никак нет, не в те магазины ходите! Российское отделение Electronic Arts весьма бодро издало частично (только субтитрами, звук английский) локализованную игру в версиях для всех платформ. Вам же, очевидно, пытались впарить «серый импорт».

Когда появится в продаже четвертый Soul Calibur? И почему его нет до сих пор?!

Увы, это тот самый случай, когда «Страна Игр» не может твердо ответить на ваш вопрос. Скоро ли горячо ожидаемую игру официально привезут в Россию (и уж, тем паче, почему этого до сих пор не произошло), на сегодняшний день не знает никто.

А куда в новом дизайне потерялся список релизов?

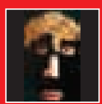
Мы его сократили: теперь избранные релизы ближайшего месяца можно найти на открывающей странице раздела «На полках» (в номере, который вы держите в руках, это с.91), а полный-полный список мы планируем в будущем публиковать на прилагающемся PC-диске.

Без комментариев

Самый крутой босс



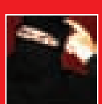
Meg{a}man:
Вот решил поинтересоваться, какие из боссов вам больше всего запомнились. Лично мне наверное Solidus Snake на экстриме. Потом большенство боссов с Neo Geo (там их на Normal валить очень тяжело) и Shin Akuma в Альфе 3 на 8 уровне.



MARSHAK:
Самый крутой босс у меня на работе... что нибудь не сделаешь во время, будет круто... очень круто...



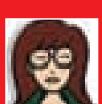
Ult iMate:
А мне запомнились боссы из Contra Hard Corps. Особенно всякие трансформеры, типа робота на стадии с поездом (он еще в Shattered Soldier появлялся). И в Shadow of the Colossus боссы ничего. :)) В God of War битва с Аресом необычная (правда, легкая, когда поймешь что к чему). В Time Splitters 3 есть прикольный мид-босс «лось-зомби». В Castlevania X финал с Дракулой красивый (особенно, если правильно прокачаться), да и вообще в «Кастлеваниях» боссы шикарные.



cg:
Я бы вот хотел заглянуть в глаза человеку, который придумал последнего босса в God Hand... Из старенького, помню, так и не сумел справиться с финальным гадом в Bio F.R.E.A.K.S. Впрочем, может, это был и глюк.
Это из сложных. А из «просто запомнившихся» на всю жизнь сохраню в памяти финального босса из Thrill Kill (жаль, игра так и не поступила в продажу); особой сложностью он не блистал, но сросшиеся сиамские близнецы (без всяких ног – два торса, растущие из «общего» живота; помните мультик «Котопес»?), пародирующие Рю и Кена – это сильно!



Malya:
А кто-нибудь помнит боссов из различных частей Megaman? Вот там были БОССЫ.



The Silence:
В Shadow of the Colossus боссы просто потрясающи, ну и в ICO, конечно. А также снайперская дуэль с The End'ом, отжиг с The Fury и последняя встреча с The Boss. Еще очень запомнился Визирь из Песков Времени, потому что это единственный босс (кроме той, из WW) из всей трилогии, для битвы с которым разрабы не пытались намудрить чего-нибудь этакого, а просто использовали свои наработки. Получилось здорово. Ну и как можно забыть минотавра и Ареса в God of War.



Ult iMate:
Я играю ради удовольствия, а не для преодоления непреодолимых препятствий. Для меня и в первом DMC были боссы сложные – только на easy прошел. Понятно, что это неинтересно, так как боссы просто не применяют большую часть своих атак. Но высокая сложность меня просто бесит – интересную игру можно сделать и без переусложнения.

Дискуссия продолжается
на онлайновом форуме «СИ».
Ждем вас на http://forum.gameland.ru

неотесанное да неудобное: вторичный дизайн, вторичный геймплей, вторичный сюжет, вторичное удовольствие. Неудивительно, что вам скучно. И неудивительно, что вы выбрали PSP – известную обитель урезанных портов и посредственных сиквелов. Да, там есть «как бы MGS» и «вроде бы FF» – все как по вашему заказу. Но будьте с собой честным: этого ли вам надо? Сколько пройдет минут, прежде чем возникнет непрошеное чувство «Где-то я все это уже видел»?
Впрочем, всерьез (то есть с умным лицом) советовать что-то конкретное в вашей ситуации нельзя – только вам знать, чего вы на самом деле хотите и, главное, что вам нужно для того, чтобы вернулась Радость.

MGS 4 показывает фигу

Metal Gear Solid – это целое явление, может, даже эпоха в мире видеоигр. Это произведение искусства, и оно наделало очень много шума. Везде. Даже в России. Я не знаю, хорошо это, или плохо, что все вокруг кричат и гогочут: «Кодзима – гений!», «MGS – навсегда!». Интернет переполнен восторженными отзывами. Игра получает высшие баллы у критиков. По ней, вроде, собираются снять фильм. Я не знаю, хорошо это, или плохо.
Я прошел четвертый MGS. У меня остались смешанные чувства. Нет, я со всем согласен. Игра гениальна, а Кодзима – гений. Но… похоже, что он тоже всего лишь человек. Он, как Big Boss, запустил весь этот механизм под названием MGS и вдруг стал для него всего лишь винтиком. Большим таким, но все же винтиком. Он многое скрепляет и доводит до ума, но он – винтик. Сериал MGS будет жить до своего полного художественного и коммерческого истощения. Независимо от того, хочет ли этого сам Кодзима – деньги сделали свое.
Я надеялся на большее. Я считал и считаю Кодзиму большим Творцом. Но почему нельзя было поставить окончательную, финальную, бескомпромиссную точку? Почему нельзя было показать фигу издательству со своими коммерческими планами, и игрокам, которые не имеют представления об этой Великой игре? Почему нельзя было завершить сериал окончательно и бесповоротно? Художественно и цельно. Я люблю Снейка, он – герой (хотя сам, гад, не признается). Я надеялся, что он уйдет, как Герой, так же ярко, как он появился. А Кодзима взял историю с героическим самопожертвованием, да и сделал простой ложью. Деньги сделали свое. Кодзима обманул всех: игрока, критика, героя. Вместо этого в конце мы наблюдаем «мыло» (здесь имеется в виду самый конец игры). Снейк жив и будет жить до полного художественного и коммерческого разложения. Это будет при том случае, если Кодзима уйдет из проекта MGS. Если нет, тогда он не даст этому случиться до тех пор, пока его гениальная голова не сломается об этот сериал. MGS, мне кажется, стал для его автора проклятьем. Если Кодзима будет делать пятую часть – это означает, минус одна гениальная, оригинальная, авторская игра от Кодзимы вне вселенной MGS. Это чертовски обидно! Какие гениальные идеи хранятся у Кодзимы в голове, останется загадкой.
Также я заметил, что Кодзима с удовольствием режиссирует видеосцены. Возможно, ему это доставляет даже больше удовольствия, чем сама разработка игрового процесса. Если это так, то, может, лучше было бы для него собственными силами сделать целый фильм? Может, мировая общественность теряет большого режиссера (я в этом уверен)?.. Мне нравится игровой процесс в MGS, но его видеосцены нравятся несравнимо больше. Последней части это, правда, не касается, там все отлично. Хотя… Жуткие бои с Beauty and Beast… Хотя последняя битва с Мантисом вызвала у меня дичайший восторг. Хотя…
Еще один момент. Как и все гениальное, MGS приобрел толпу ничего не смыслящих невежд, которые во все горло признаются в любви к сериалу. Есть такая вещь, которая называется «мода». Сейчас модно играть в третью «Плейстайшн» и восхищаться MGS 4. Спроси у такого поклонника: «Что ты вынес из этой игры?» Получишь весьма «интересный» ответ. В книге Джека Лондона «Мартин Иден» есть персонаж, который отказывается публиковать свое шедевральное литературное произведение. Он хочет один любоваться красотой своего творчества, поскольку публика, как бы она ни прославляла его труд, все равно все изгадит. Знаете, сейчас мне эта мысль становится понятной.
И напоследок еще одно «хотя». Все вышенаписанное Кодзима может в миг уничтожить. Он выпустит через какое-то время пятую часть MGS и я ее, конечно, куплю, еще до кучи и ту игровую платформу, на которой она эксклюзивно выйдет. Кодзима может в очередной раз заставить меня выпучить глаза и издать вопль восхищения. Тогда ведь только я буду наблюдать большую, вредную, художественную «фигу» с его стороны.
Кодзима такое может. Я не знаю, хорошо это или плохо. Хотя…

Ваш задумчивый конюх Семен,
ilbarskov@yandex.ru

Калипсо // *Многоуважаемый! Я запуталась – так вы хотите или нет, чтобы серия MGS имела место быть? Вы с таким упоением восхищаетесь игрой и ее создателем, что поневоле теряешься, когда строчками ниже вы столь же яро их критикуете (Это любовь, коварнейшее из чувств! – Зануда). И потом опять возвращаетесь к восхищению… Джек Лондон, боюсь, все же не Кодзима, как ни крути. И цели перед ним стояли несколько иные, нежели непрерывное развитие собственного детища на благо игровой индустрии и миллионов геймеров. Что касается невежд – вы думаете, что, прочитав того же «Мартина Идена», все составят о нем «правильное» (ваше) мнение? Что же теперь – запретить Лондона к всеобщему прочтению, сохранив его лишь для кучки интеллектуалов? Позвольте – а как же тогда образование, просвещение? Может, человек, прочитав Лондона, откроет для себя что-то особенное, что подтолкнет его к дальнейшему прогрессу? Или стоит так же запретить MGS к всеобщей продаже, дав насладиться им только понимающим эстетам? А откуда они, эстеты, вообще появляются? Не в результате ли многолетней практики и отбора? Не сами ли они когда-то были малоопытными товарищами, дающими «интересные» ответы, но оттачивающими свои знания и вкус в процессе непрерывного развития? Может, именно из новичков, которые откроют для себя мир виртуальных игр, начав с MGS, вырастут однажды новые кодзимы. Стоит ли лишать мир грядущих гениев, запершись в стенах собственного ревностно-фанатичного отношения?*
А если прекратить сериал, сославшись на то, что кому-то что-то не нравится (сюжет, финал, поведение героев и т.д.), что это лишь дань моде, сериальное «мыло» – от чего же тогда вы будете «выпулять глаза», чем будете восхищаться и от чего будете негодовать впоследствии?

Игорь Сонин // *Деньги, деньги… а смог бы Кодзима сделать MGS4 без денег? Не смог бы. И не будь толстосумов-основателей Konami, мы бы вообще никогда о нем не узнали, а Хидео сейчас работал бы каким-нибудь инженером у начальника Танаки. Или, может, стал бы гениальным кинорежиссером. Как знать? Деньги – благословение и проклятие массовой культуры. Они дают силу создавать впечатляющие произведения, и они же заключают творца в кандалы окупаемости. Хорошо это или плохо – но это нынешние правила игры, и от них никуда не деться. Так давайте же не будем огорчаться из-за того, что только могло случиться, а вместо этого станем радоваться тому, что все-таки произошло. Например, релизу MGS4. Игра потребовала огромного финансирования, гигантских вложений труда, и все равно была сделана превосходно. Это – замечательное достижение.*

Зануда // Отчего же вам кажется, что «окончательная и бескомпромиссная точка» – это непременно самоубийство Снейка, а не, скажем, куда более логичная свадьба? Потому что тогда Konami не смогла бы продолжить сериал вопреки воле творца? Уверяю вас, смогла бы! Из уставшего солдата всегда можно сделать очередного кибернииндзя и продолжить сюжет. Можно сменить главного героя (кто-то позабыл, что отнюдь не историю Солида Снейка рассказала MGS2: SoL?), можно до бесконечности строгать приквелы и «вбоквелы», расширяя и без того распухшую вселенную игры. Взгляните же на костяк сериала шире: первая часть рас-

сказала нам о Солиде Снейке, вторая о Райдене, третья о Нейкиде… Это все разные истории разных персонажей! И, следуя вашей логике, Кодзиме вообще не следовало бы делать четвертую часть, «повторяясь в героях». Или, напротив, ее стоило сделать по-настоящему финальной, свести лицом к лицу всех троих и закончить все три линии разом. Что-что? Ах, ну да, ведь именно это и произошло, ведь так? Прервался путь Биг Босса, удалился от дел Снейк, обрел свое Райден. Да и свадьба, опять же. Чем не финал? «Что хотел сказать автор?» Быть может, лишь то, что самоубийство – не выход, и найти себя в реальном мире стоит попытаться даже такому закоренелому вояке, как Снейк? Мэтр сказал свое слово – сказал то, что хотел сказать, – и теперь мэтр может уйти. Вы же… вы же просто не хотите делиться с «младой порослью» всем тем – глубоко личным! – чем стала для вас старая трилогия. И я вас, честное слово, понимаю! Но давайте же не будем скряжничать.

З.Ы. Художественная правда «Мартина Идена» весьма близко плавает с романом «Портрет Дориана Грея» (О.Уайлд) и отчасти – с «Милым другом» Ги де Мопассана. Подумайте об этом.

Аниме и вы и я

Алоха, дорогая моя «Страна Игр»! С вами снова ваш друг – не пропускающий ни одного номера журнала. Сколько уже статей в вашем журнале было посвящено японской анимации?! Сколько важного вы рассказывали в передаче «Банзай»?! Уверен, ни один порядочный человек не упустил этих событий. Но увы, время догоняют не все! И вот как-то мой брат, увлекшись аниме не на шутку, собственно как и я когда-то, спросил: «Как я мог не понять этого раньше? Аниме – такая замечательная вещь!»

Вот-вот, так и рождается любовь. Тоже почувствовал и я в свои 16 лет, когда наконец-то решился посмотреть хотя бы одно аниме от начала и до конца. Весть об этом удивительном и полном красоты «мире» принес мой друг-студент, который тогда увлекался играми Final Fantasy и долгое время пытался убедить меня в том, что японская анимация отнюдь не примитивная вещь. Слушая его тогда, я не раз крутил пальцам у виска, считая, что такого не может быть. И каково же было чувство стыда, когда я понял, что был не прав. Да-да, это случилось! Мне исполнилось 16 лет – тяжелый возраст, когда позади детство и примитивные мультфильмы Уолта Диснея, перед глазами взрослый и неизвестный мир, прощание со старыми друзьями и приближение одиночества, вопросы на которые даже родители не знают ответ, чувства которые не можешь описать словами, потому что не знаешь, как они называются. Жизнь переменилась, ничто не будет как прежде! И тут заглянул в газету: сегодня в программе аниме «Моя Богиня». Слова старого друга всплывают в памяти и любопытство берет вверх… Вот оно спасение, вот она рука помощи в тот реальный мир, которого мы так боялись! Столько впечатлений от одного просмотра, столько героев, в которых хочется верить! Столько смысла в одном этом аниме (о любви, о дружбе). Мир открылся перед тобой – у тебя есть проводник! Второе дыхание – жизнь снова прекрасна! Сколько всего интересного впереди. <…> Вот что такое аниме. Это переход от детской жизни к взрослой! Когда ты сам должен рассчитывать на себя, принимать ответственность и решать свои проблемы по жизни. Аниме показывает и рассказывает, как это делать. Следовать примеру своих героев, не повторять их ошибки. Учится правильно думать, и искать свои слова.

Так началось мое шествие в этот непростой, но интересный мир. Многие говорят, что вместе с этим приходят и проблемы: бесконечная трата денег на анимешную продукцию, походы на вечеринки и погружение в этот мир с головой. Чтож, не спорю, это правда! Но поверьте мне, здесь как с видеоиграми! Можно нырнуть в виртуальный мир, но надо понимать, что жить в нем нельзя. Вы принадлежите реальному миру, а игры для вас не что иное, как способ развлечения и шанс увидеть интересную историю на экране. Тоже самое и с аниме, оно цепляет и не хочет отпускать! <…> Помните, и в играх, и в аниме есть грань, которую лучше не переступать, если вы боитесь стать заложником того или иного «мира».

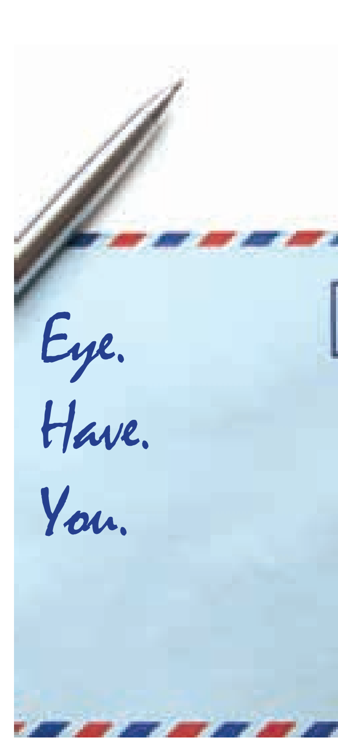
Вот так вот, дети мои, внешность бывает обманчива! Можно не быть анимешником, но можно смотреть японские мультфильмы! Можно не любить стиль, в котором рисуют японцы, но поверьте, любовь к нему придет сама собой, когда посмотрите аниме! Можно не любить японскую музыку, но не слушать ее в аниме невозможно! Это красочный, красивый мир, где все радуются и смеются (как и вы), плачут и грустят (как и вы) и сталкиваются с теми же проблемами, что и вы. Верят и сомневаются, любят и ненавидят, мечтают и живут… Так что смотрите аниме, играйте в игры, читайте журнал «Страна Игр». А кто не читает – тот нехороший человек!

Pasha,
pavel@nog.ru

Игорь Сонин // *Верно подмечено: аниме – логичное развитие идеи, заложенной в обычных мультфильмах. Однажды человеку надоедает Дисней, он понимает все, что может сказать классик американской анимации, и тогда эстафету перехватывает аниме, которое ставит перед зрителем новые, более сложные, интересные и взрослые проблемы. Но было бы ошибкой думать, что аниме охватывает все проблемы мироздания. Его герои чаще всего – подростки с подростковыми проблемами, и аниме мало что говорит о мире взрослых семейных людей, которые уже нашли место в жизни. Может быть, и для любви к аниме есть свой возраст, а потом вас заинтересует что-то совершенно иное и новое?*

Спасибо за письма!

Если ваше письмо не опубликовали, это не значит, что мы его не видели. Мы читаем все приходящие письма. Пишите нам!



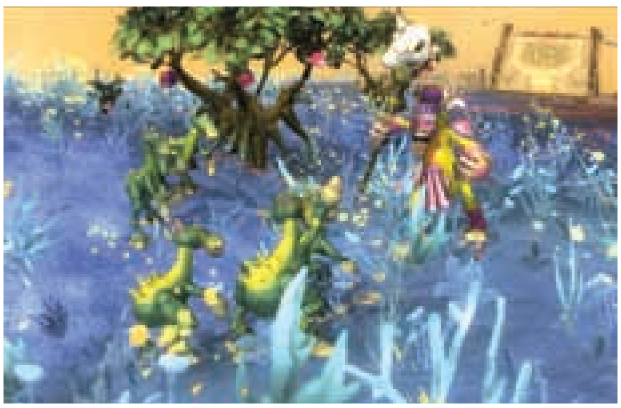
Содержание PC-диска

Много разных полезных файлов на PC-диске

Видео на PC-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

Spore (PC)
Полный процесс эволюции от одноклеточного организма до высокоразвитой цивилизации мы, конечно, в одном ролике показать не можем. Но вот нарезку из самых интересных геймплейных элементов – обязательно.



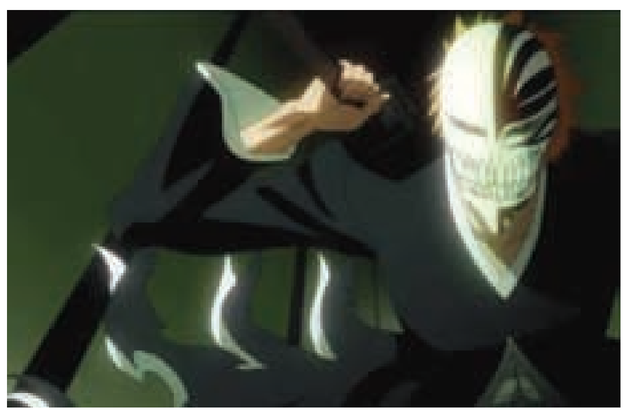
Pure (PC, PS3, Xbox 360)
Геймплейная нарезка из демоверсии игры. Головокружительная скорость, совершенно безумные трюки и очень красивая графика – в комплекте.



Mercenaries 2: World in Flames (PC, PS3, Xbox 360)
К сожалению, вторую часть Mercenaries сложно назвать очень уж красивой игрой. Но в динамике на нее посмотреть определенно стоит.

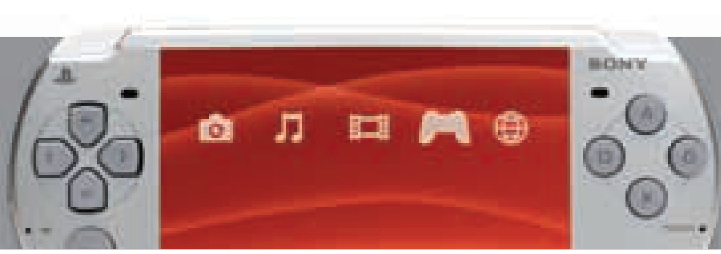


Bleach
Седьмой опенинг телесериала Bleach, а также официальный видеоклип на звучащую в нем песню After Dark группы Asian Kung-Fu Generation.



PSP Zone

Прошивка: 3.95
Демоверсия: Infinite Loop: Kojjou ga Miseta Yume
Видеоролики: Katekyoo Hitman Reborn! Battle Arena, Pipe Mania, Neverland Card Battles
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое…



Слово редактора

После долгого летнего затишья на нашем диске снова не одна малюсенькая демоверсия, а две, и притом весьма увесистые. Перед нами, во-первых, новая адвенчура от Бенуа Сокаля, создателя нетленной «Сибири», под названием Nikopol: Secrets of the Immortals. Любители жанра, не пропустите. Во-вторых, очередная часть FIFA, на этот раз с номером 09. Из свежего набора патчей особняком стоит свеженькая заплатка для «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо». Только вынуждены огорчить: по весьма нелепой традиции, сохраненные игры с предыдущей версии работать не будут. Все, кто следит за судьбой экранизации легендарной игры Max Payne, – бегом в раздел Widescreen, ведь там у нас лежит второй трейлер картины. Премьера состоится уже в этом октябре. **//Александр Устинов**

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентельменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

2. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Видеофакты

Видеопревью:
- Pure (PC, PS3, Xbox 360)
- Tenchu 4 (Wii)
- Lego Batman (PC, PS3, Xbox 360)

Видеообзоры:
- Yakuza 2 (PS2)
- Mercenaries 2: World in Flames (PC, PS3, Xbox 360)
- Too Human (Xbox 360)
- Spore (PC)
- Warfare (PC)

Трейлеры:
- Need For Speed Undercover (PC, PS3, Xbox 360)
- Silent Hill: Homecoming (PC, PS3, Xbox 360)
- Skate 2 (PS3, Xbox 360)
- Dragon Age: Origins (PC, PS3, Xbox 360)
- Far Cry 2 (PC, PS3, Xbox 360)

Special:
- Репортаж с GC 08
- GTA IV против GTA: San Andreas
- Anno 1404 (презентация с GC 08)
- Diablo III (круглый стол с дизайнером игры)
- Sims 3 (за кулисами)
- Без винта

PC-диск:

Демоверсии:
- FIFA 09
- Nikopol: Secrets of the Immortals
- Таня Гроттер и Исчезающий этаж

Территория HD:
- Pure
- Too Human
- Mercenaries 2: World in Flames
- Spore

Дополнения:
- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- ArmA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Battlefield 2142
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- Portal
- Quake 4
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40.000: Dawn of War: Dark Crusade

PSP-Zone:
- Прошивка 3.95
- Infinite Loop: Kojjou ga Miseta Yume (демоверсия)
- Katekyoo Hitman Reborn! Battle Arena (трейлер)
- Pipe Mania (трейлер)
- Neverland Card Battles (трейлер)

Банзай!:
- Asian Kung-Fu Generation – After Dark (клип)
- Пираты “Черной лагуны” (трейлер)
- Bleach (седьмой опенинг)
- Feel the Mambo (клип)
- Первый отряд (трейлер)

Драйверы:
- Catalyst 8.8 Vista
- Catalyst 8.8 XP
- DirectX Redistributable (Август 2008)
- GeForce Forceware Vista 177.92
- GeForce Forceware XP 177.92
- Realtek HD Audio Codec Driver 2.04
- Realtek HD Audio Codec Driver 2.04 (Vista)

Патчи:
- Bionic Commando Rearmed v1.01 Интернациональный
- King’s Bounty. Легенда о рыцаре v1.6.3 RU
- Spore - интернациональный патч для полной версии Creature Creator
- S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо v1.5.04 RU
- Vampire: The Masquerade – Bloodlines v1.2 - v5.6 Неофициальный
- Warhammer: Mark of Chaos – Battle March v2.14 EU
- WorldShift: Апокалипсис завтра v1.0.21 RU
- XIII Век: Слава или смерть v1.2.0 RU

Софт:
- Ashampoo AntiSpyWare 2.03
- Kerio WinRoute Firewall 6.5.0.4794
- Trojan Guarder Golden 7.70
- GIF to Flash Converter 2.1
- VideoMach 5.05
- ChildWebGuardian 4.0
- Google Chrome Portable 0.2.149.29
- 3DMark06 1.1.0
- Backup42 1.8
- Cool Reader 3.0.12
- ESET SysInspector 1.1.1.0
- Graphic 1.43
- MyScrShot 1.43
- Your Uninstaller 2008 6.1.1256
- DJ Mix Pro 3.0 build 60
- ImTOO DVD Ripper 5.0.42.0829
- LameXP 3.04 RC9
- Plato DVD Ripper 7.92
- SMPlayer 0.6.2
- All Media Fixer 9.09
- WinRescue Vista 1.08.43
- Autoruns 9.34
- PassMark BurnInTest Pro 5.3 Build 1028
- RAM Saver Pro 7.7
- RegVac Registry Cleaner 5.01.21

Софт-стандарт:
- WinRAR 3.71 RU Final
- Mozilla Firefox 3.0.1
- Virtual CD 9.2.0.1
- Adobe Acrobat Reader 8.1.2 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 4.1.7
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.5
- HyperSnap-DX 6.31.01
- Miranda IM 0.7.10
- QIP Build 8070
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime 7.5.5
- VLC Media Player 0.8.6h

Widescreen:
- Ghost Town
- Каменная башка
- Макс Пэйн (Max Payne)
- Непобедимый
- Квант милосердия (Quantum of Solace)

Shareware/Freeware:
- 4 Elements
- Jane’s Realty
- Jewelix
- Tropix 2: Quest for the Golden Banana
- Война миров
- Грузовой экстрим
- Первая мировая. Рыцари неба

Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

Демоверсия Nikopol: Secrets of the Immortals
Демоверсия нового творения Бенуа Сокаля, в котором молодой Альсид Никопол должен спасти человечество от разрушительных планов древнеегипетских богов. Доступно начало игры, где герою предстоит отыскивать следы пропавшего отца в парижской квартире. Обшаривая комнаты, где царит ужасный беспорядок, следует брать и использовать все, что плохо лежит: от цепей и молотков до набора юного художника. Симпатичная графика, оригинальные задания и увлекательная сюжетная линия не дадут заскучать.



Модификация для Battlefield 1942
Несмотря ни на что, поклонники Battlefield 1942 продолжают работу над модами для любимой игры. В этот раз вашему вниманию предлагается Forgotten Hope Secret Weapon 0.32, то есть дополнение для мода Forgotten Hope 0.7. Собственно говоря, дополнением данную вещь называть сложно, поскольку по размеру она лишь немного не дотягивает до мода-прародителя. Это объясняется тем, что Forgotten Hope Secret Weapon 0.32 содержит целую кучу новой техники, а также множество дополнительных карт.



Модификация для Battlefield 2142
Несмотря на то что действие Battlefield 2142 происходит в будущем, находятся люди, которые пытаются добавить в эту несколько фантастическую игру долю реализма. Именно к этой категории относятся создатели модификации Real Combat 2142 Beta 0.2, которая попала на наш диск. По-настоящему серьезных изменений мод не вносит, но, вместе с тем, игровой процесс все же претерпевает некоторые метаморфозы. Прежде всего, авторы мода внесли правку в характеристики вооружения и техники.

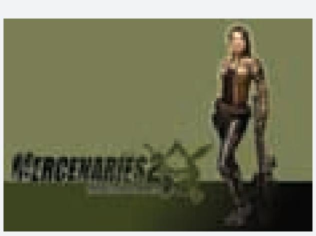


Модификация для Half-Life 2
Модификации для одиночного режима Half-Life 2 в последнее время стали редкостью, но все же периодически появляются новые работы. К ним относится и Appeltaart Mod Beta 1, который мы представляем на нынешнем диске. От аналогичных работ данный мод отличается некоторой несерьезностью по отношению к игровому процессу. Вместо монтировки Гордон Фримен орудует сковородой, а часть скриптовых роликов внаглую пародируют сюжет Half-Life 2. Одним словом, получилось одновременно интересно и весело.

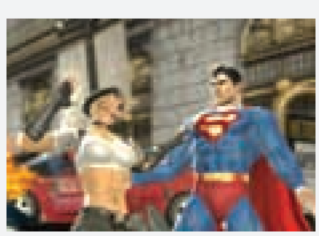


Галерея

Обои для рабочего стола



Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»



В продаже с 15 октября

Анонс

В следующем номере...

РЕЦЕНЗИЯ

Collapse (PC)

Чтобы выжить после катастрофы на Украине, нужно носить дреды, иметь био-механическую руку и ловко управляться с раскладным мечом.



РЕЦЕНЗИЯ

Mount & Blade (PC)

Трактиры, стычки, квесты, сабли, кони, засады, путешествия, погони – все это Mount & Blade, игра о жизни средневекового воина, собравшегося стать лордом.



РЕЦЕНЗИЯ

Multiwinia (PC)

Зеленые человечки, которых вы спасали в Darwinia, ополчились друг на друга. Многопользовательское продолжение жанрового микса от Introversion.



РЕЦЕНЗИЯ

Pure (PS3, Xbox 360, PC)

Пока все-все-все качали демоверсию с Xbox Live и PlayStation Network, «Страна Игр» со вкусом тестировала финальный вариант игры. Не пропустите!



РЕЦЕНЗИЯ

Viva Pinata: Trouble in Paradise (Xbox 360)

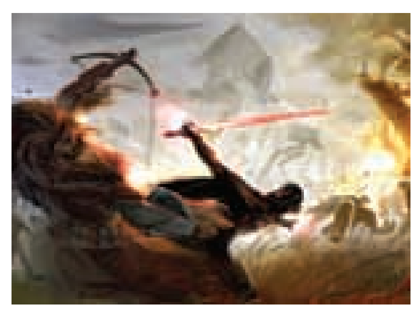
Зоопарк в телевизоре. Как бумажные зверушки, ничего толком не делая, ежесекундно изменяют мир к лучшему.



РЕЦЕНЗИЯ

Star Wars: The Force Unleashed (PS3, Xbox 360, PC)

Давным-давно в далекой галактике ученик Дарта Вейдера воевал против всех...



РЕПОРТАЖ

Eidos Gamers Day

Как дела у Tomb Raider Underworld, что за секретный проект готовят в Eidos и чем нас удивит Batman: Arkham Asylum? «СИ» вызнает все секреты издательства!



РЕПОРТАЖ

«СИ» в Японии: в гостях у Yuke's

Мы съездили в Йокогаму, чтобы встретиться с создателями WWE Smackdown vs. RAW и Rumble Roses.



ХИТ?!

Valkyria Chronicles (PS3)

Призывники в этом году странные: панк, задумчивая блондинка, бабушка в косынке... Определенно, Valkyria Chronicles – это игра не про войну, но про солдат. И их танк.





В следующем номере

Xenus 2: Белое золото

Какими бы беспринципными не были сериалы GTA, Postal и Manhunt, только авторам Xenus 2 хватило храбрости изобразить порядковый номер игры в виде двух дорожек кокаина (или что там у них? пробник не прилагается). Новейшая экшн-RPG от команды Deep Shadows предлагает нам вдохнуть полной грудью... соленый воздух Карибских островов. Продолжение «Ксенуса» обещает еще больше свободы, еще больше видов управляемой техники, еще больше... багов? В играх с огромным живым миром без них не обходится, но так даже интереснее. Читайте наши впечатления в новом номере «Страны Игр».

СТРАНА ИГР: THE BEST

Осенью вас ждет уникальный коллекционный номер «Страны Игр», в котором будут собраны лучшие материалы журнала за двенадцать лет его истории. Мы дополним их новейшей информацией, а также добавим новые статьи о лучших играх и жанрах, эксклюзивные интервью и авторские колонки. Этот номер будет продаваться параллельно с обычными выпусками «СИ» в течение двух месяцев и станет лучшим украшением полки любого увлеченного геймера.



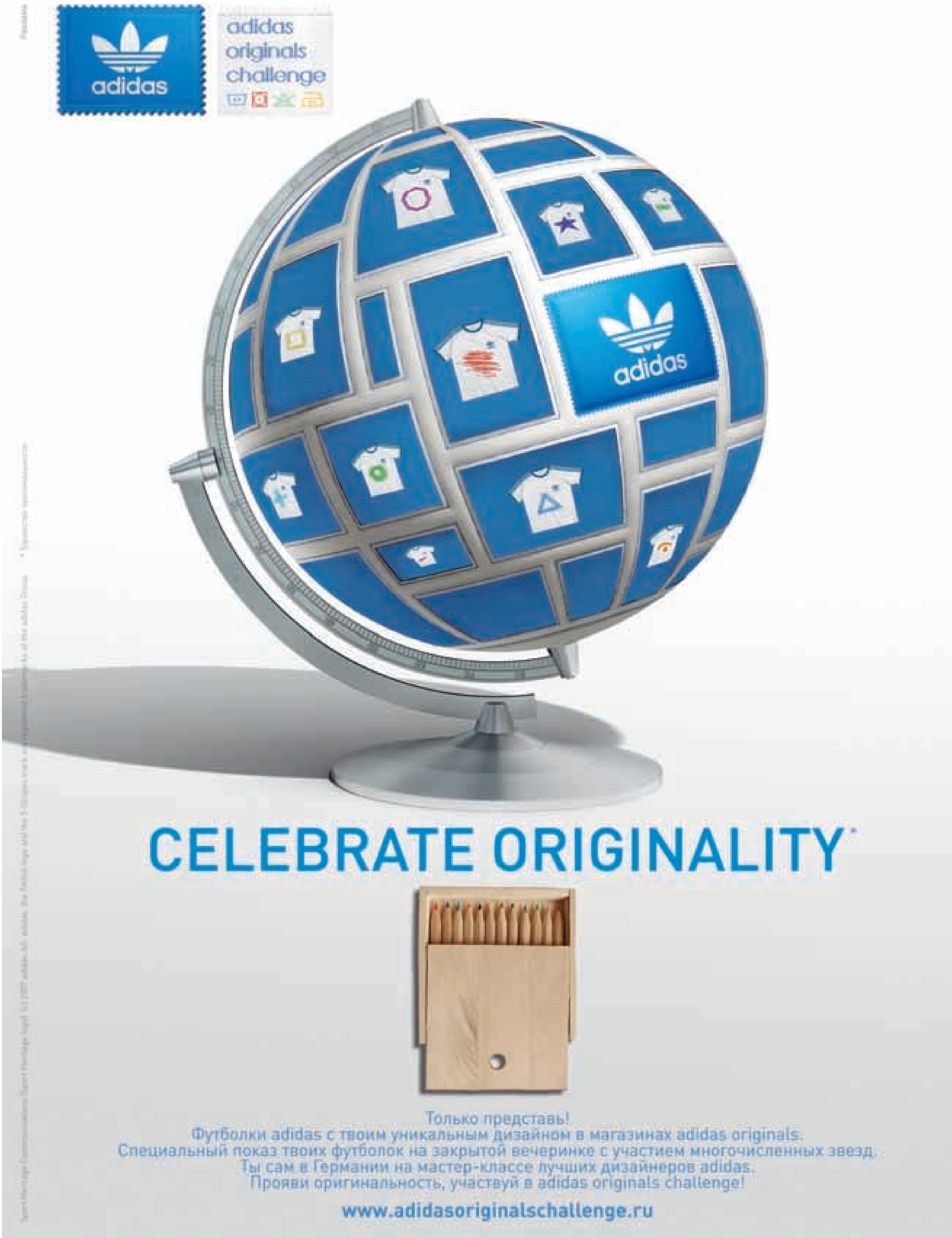
Консольные войны

ВЫПУСК 18: Мы поедем, мы помчимся



Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник и сценарист: Гриф grif@post.ru


adidas originals challenge
adidas
CELEBRATE ORIGINALITY*
Только представь!
Футболки adidas с твоим уникальным дизайном в магазинах adidas originals.
Специальный показ твоих футболок на закрытой вечеринке с участием многочисленных звезд.
Ты сам в Германии на мастер-классе лучших дизайнеров adidas.
Прояви оригинальность, участвуй в adidas originals challenge!
www.adidasoriginalschallenge.ru



тесть
зять
жена
муж
соседка
любимая девушка
бойфренд
Иван
директор завода
Галина
домохозяйка
продюсер
клиент
друг детства
Сергей Жуков
бизнесмен
учитель
ученица
ученицы
первая любовь
вторая любовь
Я
студентка
брала интервью
вместе пили
старые знакомые
Маша Малиновская
телеведущая
секрет!
Ирэна Понарошку
ведущая MTV
коллега
коллеги
девушка с ресепшн
герой программы
Саша Пряников
шоу-мен
дядя
племянник

СТРАНА ИГР | **№19** | 268 | 2008 | ПЕРВЫЙ ОКТЯБРЬСКИЙ

Mortal Kombat vs. DC Universe | Banjo Kazooie: Nuts & Bolts | King of Fighters XII | Spore

www.gameland.ru


MORTAL KOMBAT
VS
DC UNIVERSE
ND GAMES
СТРАНА ИГР
MIDWAY


СТРАНА ИГР
Microsoft
BANJO-KAZOOIE
NUTS & BOLTS